TEMAS INESQUECÍVEIS #1

Nº 25

JOGOS DE PANCADARIA

As mais destruidoras brigas de rua dos videogames e fliperamas

WHAM

PÔSTER GRÁTIS

LADO A: HERÓIS E VILÕES

LADO B: 40 JOGOS LENDÁRIOS

OS REIS DA PORRADA

- **STREETS OF RAGE**
- Battletoads
- **TARTARUGAS NINJA**
- *Final Fight*

OLD!GAMER
JOGOS CLÁSSICOS DIVERSÃO ETERNA

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

EDITORA EUROPA

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Redação
Editor: Humberto Martinez
Editor de Arte: Marco Souza (projeto gráfico)
Revisão de texto: Felipe Azevedo
Colaboraram nesta edição:
Alexei Barros (edição e textos), Pablo Raphael e Rafael Fernandes (textos)

Publicidade (publicidade@europanet.com.br)
Diretor: Mauricio Dias (11) 3038-5093

São Paulo
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe: Adriana Gomes, Angela Taddeo, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Rodrigo Sacomani e Roberta Barricelli
Criação: Paulo Toledo (11) 3038-5103
Tráfego: Gabriela Saraiva

Comercial
Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Impressão: Prol Gráfica

O CLUBE DA LUTA

Os melhores anos dos arcades e dos videogames clássicos foram marcados pela adrenalina dos jogos de pancadaria. Nada era mais divertido do que chamar os amigos para gastar umas fichas no fliperama e jogar, ombro a ombro, em máquinas com telas enormes nas quais o objetivo era espancar capangas nas mais violentas ruas e becos virtuais. É claro que nem tudo era só cooperação, e havia a disputa para ver quem conseguia mais pontos ou até a gula ao pegar aquele frango para recuperar energia antes do seu amigo – mesmo quando seu personagem estava com a energia cheia e, o amigo, à beira do nocaute.

Nesta edição, você vai se aventurar nos bairros barra-pesada de *Final Fight*, *Streets of Rage*, *Tartarugas Ninja* e nas quebradas futuristas de *Battletoads*. Para relaxar os punhos e testar seu cérebro, coloque à prova seu conhecimento de vandalismo virtual tentando reconhecer os heróis e vilões do nosso pôster.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Daniela Momozaki – CRB8/7714)

Martinez, Humberto (org.)
Jogos de pancadaria : as mais destruidoras brigas de rua dos videogames e fliperamas/ Humberto Martinez
São Paulo : Editora Europa, 2015 (Coleção OLD!Gamer)

ISBN: 978-85-7960-277-1

1. Videogame I.Título

CDD 794.8

Índice para o catálogo sistemático
1. Videogame : 794.8

A HISTÓRIA DOS BEAT 'EM UPS

A época em que apenas os punhos bastavam para salvar o mundo

Por Alexei Barros

Uma das cenas mais comuns e nostálgicas dos tempos de ouro dos fliperamas era a de três ou quatro jogadores espremidos ombro a ombro na frente de uma grande tela, apertando botões loucamente ao som de golpes e explosões que tomavam conta do ambiente. Era a adrenalina de jogar um beat 'em up com a galera.

Beat 'em up é um gênero de jogo que poderíamos traduzir de forma livre como "arrebenta tudo" ou, como é mais usado, "briga de rua". Não havia outro gênero que permitisse uma cooperação entre tantas pessoas. Afinal, até no auge de jogos como *Street Fighter II* e *Mortal Kombat*, as lutas eram sempre só no mano a mano. As pancadarias em grupo do beat 'em up ficaram ainda mais pessoais em versões domésticas, com adaptações de arcades para consoles ou em exclusivos para jogar em casa.

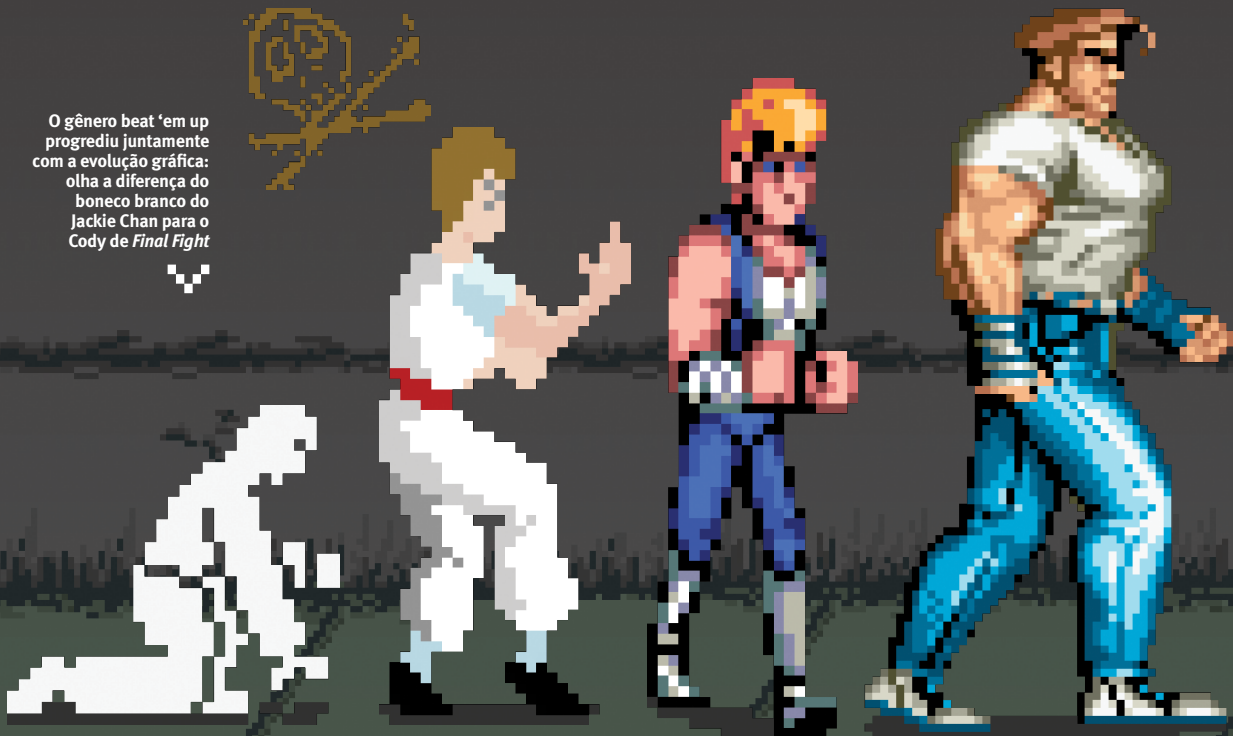
Para conhecer melhor esse universo, dos tempos dourados até a sua quase extinção nos dias atuais, acompanhe a nossa retrospectiva.

Os primórdios da luta

O beat 'em up se caracteriza por uma série de combates corpo a corpo entre um personagem ou um grupo contra uma quantidade maior de oponentes em um cenário bidimensional ou com campo de profundidade. Uma tradição é o confronto contra um chefe, um inimigo mais forte que atua como um guardião da passagem para o próximo estágio.

A temática mais recorrente é a urbana, muito mais comum do que os medievais e os de universos licenciados. Antes que essas convenções fossem estabelecidas, certos jogos foram importantes para a consolidação do gênero.

O arcade *Heavyweight Champ*, lançado pela Sega em 1976, é apontado como o primeiro jogo eletrônico a permitir lutas com socos. Com gráficos em preto e branco, esse fliperama pré-histórico traz a luta de dois boxeadores em perspectiva lateral. Outra obra importante nesse

O gênero beat 'em up progrediu juntamente com a evolução gráfica: olha a diferença do boneco branco do Jackie Chan para o Cody de *Final Fight*

Heavyweight Champ, um arcade pré-histórico de boxe feito pela Sega

Kung-Fu Master é um dos primeiros beat 'em ups com todas as características do gênero

Quanta imaginação é preciso para você acreditar que esse boneco branquelo é o Jackie Chan no jogo *Jackie Chan in Project A*?

período pré-beat 'em up é o arcade *Roller Aces*, da Kaneko (*Fighting Roller*, no Japão) de 1983. O foco não é a pancadaria, mas a corrida sobre patins com obstáculos na pista. Eventualmente, corredores adversários aparecem e o jogo permite garantir a sua vantagem descendo a porrada neles.

O gênero começou a ganhar forma em 1984, com *Karateka*. Hoje em dia, a obra de Jordan Mechner para Apple II costuma ser enquadrada como um dos precursores dos jogos de luta. Só que alguns elementos do clássico remetem ao beat 'em up: a progressão side-scrolling do personagem em vários ambientes com inimigos diferentes dos padrões estabelecidos – no caso de *Karateka*, os falcões irritantes.

A inspiração também vinha fortemente de fora do mundo dos jogos. Muitos beat 'em ups espelhavam as artes marciais de filmes de kung fu, como é o caso de duas adaptações de filmes de Jackie Chan, o principal expoente do cinema de Hong Kong. A primeira delas, não muito conhecida e lançada pela Pony Canyon para os computadores japoneses PC-88 e MSX, é *Jackie Chan in Project A*. Trata-se de um jogo primitivo e lento. A adaptação do filme *Project A* (1983) conta com Jackie Chan (um irreconhecível boneco branco) enfrentando morcegos e piratas em uma caverna, com o direcional usado para atacar.

Mais famoso, *Kung-Fu Master*, arcade da Irem (lançado no Japão como *Spartan X*) é reconhecido como um dos primeiros beat 'em ups por incluir as características mais próximas das convenções do gênero. Em tese, o jogo é baseado no filme *Wheels on Meals* (1984) de Jackie Chan, embora traga componentes de *Game of Death* (1972), o último filme de Bruce Lee que não chegou a ser completado devido à morte do ator. Para resgatar a raptada Sylvia, o lutador Thomas se depara com hordas de inimigos, além de cobras, vasos e minidragões cuspidores de fogo. Ao final de cada andar do Devil's Temple, onde o jogo é ambientado, o protagonista enfrenta um chefe. Toda a estrutura do beat 'em up está aqui.

Seguindo os passos de *Kung-Fu Master*, a Sega embarcou no gênero com o arcade *My Hero*, de 1985. O herói pode bater em garrafas atiradas das janelas para eliminar os oponentes no caminho e até libertar um aliado amarrado, que segue os passos do herói.

Em 1986, a Technos Japan lançou *Renegade* (*Nekketsu Koha Kunio-kun*, no Japão), que criou novos paradigmas

Os embates entre arruaceiros é um tema tão recorrente no gênero que muitas vezes os títulos desse estilo são referidos como "jogos de briga de rua"

para o gênero. A ação acontece em arenas com campo de profundidade e liberdade de movimentos em oito direções. O protagonista deve enfrentar um grupo de inimigos até o chefe entrar na luta. A derrota do vilão faz o jogo avançar ao próximo ambiente.

Em entrevista à revista Retro Gamer #108, o criador do jogo, Yoshihisa Kishimoto, falou sobre suas pretensões. "Naquela época havia um monte de shoot 'em ups, mas eu queria criar algo mais 'realístico'. Já existiam jogos de pancadaria como *Spartan X* e *Karateka*. Mas a mecânica de quase todos esses jogos era similar a dos shoot 'em ups (quando você atinge um inimigo uma ou duas vezes ele desaparece da tela)", diz. O jogo japonês reproduz os confrontos de gangues escolares nipônicas, temática que foi modificada na versão americana. "Tive de criar um novo design de personagens e novos cenários para fazê-lo combinar com a cultura ocidental. Para isso, assisti a um filme chamado *Os Selvagens da Noite* para me inspirar", comenta.

Karateka **é um dos poucos representantes ocidentais do gênero beat 'em up**

O obscuro *Roller Aces* permite trocas de pontapés entre os corredores de patins

Nekketsu Koha Kunio-kun*, japonês, tem brigas de gangues escolares. *Renegade*, a versão ocidental, mudou para a briga de rua com visual inspirado no filme *Os Selvagens da Noite

O auge dos beat 'em ups

Renegade sedimentou o caminho para que o próprio Yoshihisa Kishimoto criasse, na Technos Japan, o que seria o modelo do gênero a ser aperfeiçoado por outras empresas: *Double Dragon*. Lançado em 1987, esse arcade popularizou o conceito de avançar pelos cenários combatendo inimigos, enfrentar um chefe e seguir para a outra área em ambientes com campo de profundidade. *Double Dragon* introduziu o multiplayer cooperativo para duas pessoas e o uso de armas, como bastões de beisebol, chicotes e facas de arremesso.

A influência de *Double Dragon* gerou uma onda no ano seguinte: *P.O.W.: Prisoners of War*, da SNK, que colocou armas de fogo no território de combate; *Bad Dudes Vs. DragonNinja*, da Data East, com exércitos de ninjas; *Splatterhouse*, da Namco, que mostra brutalidade em excesso; *Altered Beast*, da Sega, com transformações do centurião em diferentes criaturas; e *Dynamite Düx*, também da Sega, com visual cartunizado.

Mas foi em 1989 que os beat 'em ups explodiram de vez, especialmente graças a Konami e Capcom. A Konami trouxe *Teenage Mutant Ninja Turtles*, arcade baseado no desenho que deu um novo sentido à pancadaria com multiplayer para quatro pessoas. A Capcom fez sua parte com *Final Fight*, que era para ser sequência do primeiro *Street Fighter*. O sucesso desses jogos levou ambas as empresas a produzirem uma linhagem de beat 'em ups que se destacaram pela caprichada

Trazendo um robô contra monstros do espaço, *Guardian* tem scrolling automático

Dynamite Düx ganhou uma versão para Master System, mas sem modo cooperativo e a terceira fase ambientada na selva

Bad Dudes Vs. DragonNinja ficou mais conhecido pelo roteiro ridículo: o objetivo do jogo é resgatar o presidente dos ninjas

arte nos pixels, liderando o gênero com jogos licenciados e franquias próprias.

A Sega fez sua investida com *Golden Axe* em 1989. Inspirado no filme *Conan, o Bárbaro* (1982), o arcade trouxe uma ambientação medieval de fantasia com magias e constante uso de armas, o que é passível de discussão se o jogo não seria na verdade um hack and slash (leia quadro na próxima página). Ainda em 1989, saiu no Japão *Downtown Nekketsu Story* para Famicom, que você certamente conhece como *River City Ransom*, nome da versão americana. Parte da série *Kunio-kun* que também inclui *Renegade*, *Nekketsu Story* inovou por mesclar elementos de RPG e mundo aberto em um beat 'em up.

Em 1991, o NES teve *Battletoads* com gráficos 8-bit inacreditáveis, ação variada e elevadíssmo nível de dificuldade. Como resposta a *Final Fight* e o port para SNES, a Sega criou a sua própria série urbana de pancadaria: *Streets of Rage*, lançado em 1991 para Mega Drive, com músicas de Yuzo Koshiro que saltam aos ouvidos. Enquanto esses jogos mostravam o vigor dos consoles, os arcades continuavam com clássicos em 1991, como *Captain Commando*, *The Kings of Dragons* e

My Hero também ficou conhecido pela adaptação para Master System que saiu com o nome *Gang's Fighter*. Porém, a conversão tirou as fases ambientadas no Japão Feudal e no futuro, além do aliado que imitava os movimentos do protagonista

Knights of the Round, da Capcom, e *The Simpsons*, da Konami.

O ano de 1991 também ficou marcado pela revolução dos jogos de luta, graças a *Street Fighter II*. Diversas produtoras passaram a aproveitar o sucesso de *SFII* para fazer jogos similares, mas isso não resultou em uma redução na quantidade de beat 'em ups em curto prazo. A prova disso é que 1992 teve, entre outros, *Streets of Rage 2* no Mega Drive, e o arcade *X-Men*, da Konami, que alcançou a incrível marca de seis jogadores simultâneos.

O fim se aproxima

A Konami foi uma das produtoras que parou de investir no gênero mais precocemente. Após muitos jogos licenciados e franquias próprias, como a trilogia *Crime Fighters* (que

também inclui *Vendetta* e *Violent Storm*), a Konami se despediu dos beat 'em ups em 1993, com jogos como *Metamorphic Force* e *Gaiapolis*.

A Capcom foi muito mais longe com *The Punisher*, *Cadillacs and Dinosaurs* e *Dungeons & Dragons: Tower of Doom* em 1993; *Armored Warriors e Alien vs. Predator* em 1994; *Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara* em 1996; e, em 1997, o arcade *Battle Circuit*, o último beat 'em up da produtora nessa era de ouro. O Saturn serviu de abrigo para dois sobreviventes em 1996: *Three Dirty Dwarves* e *Guardian Heroes*.

Os beat 'em ups com sprites de 1996 e 1997 já eram considerados produtos fora de seu tempo. Nesse período, os gráficos poligonais começaram a prevalecer e foram poucas as investidas que buscaram levar a pancadaria para as três dimensões. Os jogos passaram a ficar mais complexos e o público nem sempre tolerava um estilo de jogo mais simples, com os mesmos comandos do

Crime Fighters **é a investida da Konami nas pancadarias urbanas**

Captain Commando **traz personagens bizarros em um jogo com ambientação futurista**

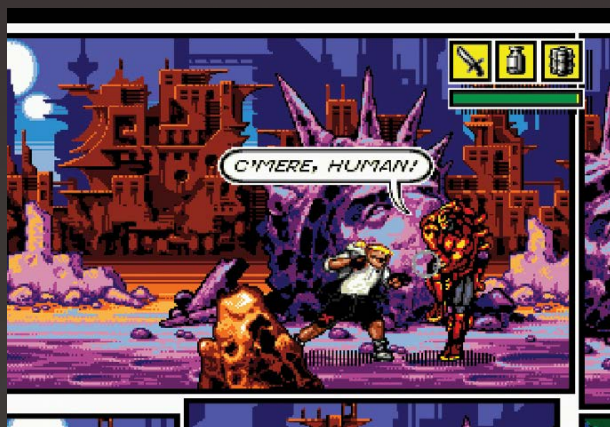
início ao fim. A Sega sim foi uma heroína da resistência, com os arcades *Die Hard Arcade* (*Dynamite Deka* no Japão), de 1996, e *SpikeOut*, de 1998.

Os beat 'em ups viraram jogos de nicho na geração PlayStation 2. Um dos primeiros jogos do console foi um beat 'em up: *The Bouncer*, lançado em 2001 pela Square (antes da fusão com Enix). A Capcom publicou dois jogos nesse período, criados pela equipe que seria conhecida por Clover Studio. Com gráficos cel-shading e personagens escrachados, *Viewtiful Joe* é um jogo brilhante que saiu em 2003 para GameCube e em 2004 para PlayStation 2. A softhouse lançou para PS2 em 2006 mais um beat 'em up antes de ser extinta: o bem-humorado *God Hand*. O Xbox, por sua vez, teve *Spikeout: Battle Street* em 2005, um lançamento exclusivo da Sega. A maior homenagem que o gênero poderia receber foi *The Warriors*, que conhecemos por aqui como *Os Selvagens da Noite*. O filme de 1979 que inspirou a criação de *Renegade* contou com uma adaptação da Rockstar para PlayStation 2 e Xbox em 2005 (depois para PSP).

Situado em um mundo de fantasia medieval, ***Golden Axe*** **é uma das franquias mais saudosas da Sega**

Splatterhouse **levou a violência inerente ao gênero a um novo patamar de brutalidade**

BEAT 'EM UP E HACK AND SLASH

Embora não haja um consenso na mídia, existe certa diferença entre os gêneros beat 'em up e hack and slash. Basicamente, o primeiro se caracteriza pelos ataques com punhos e chutes. As armas são de uso temporário, sejam elas brancas ou de fogo. Já no outro, o personagem se mantém armado durante todo o jogo. Ainda assim, essa definição não é totalmente precisa, já que *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Golden Axe*, *The Kings of Dragons*, *Knights of the Round*, *Dungeons & Dragons: Tower of Doom* e *Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara* têm personagens armados. Porém, por surgirem na época de ouro dos beat 'em ups, esses jogos mantêm muitas características de gameplay semelhantes aos jogos do estilo. Atualmente, o termo hack and slash costuma ser utilizado para classificar jogos de ação como *Devil May Cry*, *God of War*, *Ninja Gaiden* e *Bayonetta*.

Comix Zone apareceu tarde no Mega Drive, mas fez bonito com gráficos imitando uma HQ

Guardians of the 'Hood é um dos poucos beat 'em ups a apostar em gráficos digitalizados

Double Dragon Neon recria não só o jogo clássico, como também toda a atmosfera oitentista, utilizando a estética e músicas com timbres característicos daquela época

O renascimento

Com a popularização da venda de jogos por download nos consoles na geração do PlayStation 3, Xbox 360 e Nintendo Wii, os beat 'em ups (e outros jogos com apelo retrô) encontraram seu espaço nas redes digitais, como *Castle Crashers* (2008), *Scott Pilgrim vs. the World: The Game* (2010) e *Double Dragon Neon* (2012), que, de algum jeito ou de outro, homenageiam grandes obras do gênero. Muitos clássicos também podem ser comprados em sua forma original com o modo multiplayer. Se nem sempre é tão fácil reunir tantos jogadores pessoalmente, online é possível recriar a cooperação que existia na saudosa época dos arcades.

DEZ CHEFES INESQUECÍVEIS DOS BEAT 'EM UPS

Não se faz um bom beat 'em up sem grandes batalhas contra chefes. Às vezes cautela e persistência não bastavam para derrotá-los. Era preciso muitas fichas também. Para trazer boas (ou más) lembranças dessas figuras, destacamos dez dos chefes mais memoráveis do gênero.

Aggar

(Altered Beast)
No lugar das pernas, esse monstro grotesco tem um monte de restos mortais em decomposição. Ele é um perigo, atirando a própria cabeça inúmeras vezes.

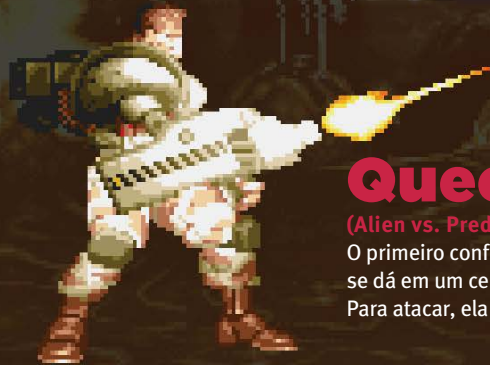
Krusty Balloon

(The Simpsons)
O balão que o Smithers usava para levar a bebê Maggie se torna um chefe na segunda fase. E sabemos como palhaços podem ser assustadores...

Death Adder

(Golden Axe)
Armado com um machado dourado, o gigante Death Adder é um chefe supremo que soca no chão para emitir poderosas descargas de energia nos aventureiros.

Shredder

(Teenage Mutant Ninja Turtles)
Com vários clones para confundir, o Destruidor emite uma rajada de energia que faz as Tartarugas voltarem à sua forma original, causando a perda de uma vida.

Queen Alien

(Alien vs. Predator)

O primeiro confronto com a Rainha Alien no jogo se dá em um cenário escaldante, repleto de ovos. Para atacar, ela usa o ferrão e cospe ácido.

Red Dragon

(Dungeons and Dragons: Tower of Doom)

O colossal dragão vermelho ataca com as patas e chega a abocanhar os heróis antes de cuspir uma mortal baforada de fogo para carbonizá-los.

Kingpin

(The Punisher)

Com seu imenso corpanzil, o Rei do Crime ataca o Justiceiro com borrifadas tóxicas e é capaz de arremessá-lo como se ele fosse um boneco.

Boss Walker

(Battletoads)

Enfrentar um chefe sob a perspectiva do inimigo foi uma grande sacada que inspirou a batalha contra o Destruidor em *TMNT IV: Turtles in Time* do SNES.

Iron Golem

(Knights of the Round)

Com maças no lugar das mãos, esse chefe preso por correntes aciona uma armadilha que despeja bolas de ferro na cabeça dos heróis.

Mr. X

(Streets of Rage 2)

Depois de assistir a maior pancadaria em seu confortável assento, o Mr. X se levanta para metralhar os heróis sem dó nem piedade.

Pancadaria incessante, som das baladas e frangos espalhados pelo chão: a trilogia de beat´em up que desbancou Final Fight

Por Rafael Fernandes

O ano era 1990. Os arcades viviam a geração de ouro dos games de pancadaria nas ruas e *Final Fight*, lançado no ano anterior, se consagrou como o melhor título do gênero naquele momento, consolidando muito bem as fundações estabelecidas por clássicos como *Renegade* e *Double Dragon*. O recém-nascido Super Nintendo foi o escolhido para abrigar uma conversão do jogo da Capcom e a Sega precisava reagir: apesar de o Mega Drive já ter alguns bons beat 'em ups (como *Golden Axe*), faltava algo que capturasse a clássica vibe de polícia e ladrão inspirada pelos filmes e seriados de ação da década de 80. A solução veio em *Streets of Rage*.

STREETS OF RAGE

"A cidade era antes um lugar pacífico... Até que um dia, uma poderosa organização criminosa tomou conta do lugar. Essa associação doentia apoderou-se do governo e até da polícia local, e a cidade tornou-se um centro violento onde ninguém mais está seguro. No meio desse turbilhão, um grupo de jovens policiais jurou limpar as ruas. Entre eles estão Adam Hunter, Axel Stone e Blaze Fielding. Eles estão dispostos a arriscar tudo... Até mesmo suas vidas... Nas ruas de fúria!"

Abertura do jogo

Em comparação a seus congêneres, *Streets of Rage* (conhecido no Japão como *Bare Knuckle: Ikari no Tetsuken*, ou "O punho de aço furioso") não tenta reinventar a roda. Mas o cartucho de 4 Mega não deixa de ser fascinante, com o mérito de transplantar a mesma diversão dos arcades para um console doméstico, o que fez toda a diferença frente à conversão de *Final Fight* para SNES, que, por sua vez, foi repleta de cortes em seu conteúdo.

Tudo isso começou com uma conversa entre o diretor Noriyoshi Ohba e o músico Yuzo Koshiro, logo após trabalharem juntos em *The Revenge of Shinobi*, lançado no final do ano de 1989. "Debati com ele algumas ideias sobre fazer um jogo de 'karatê nas ruas'", relembra Ohba no livro *Sega Mega Drive/Genesis: Collected Works*. "Pegamos inspiração em títulos como *Double Dragon* e *Final Fight*, além de seriados policiais como *Starsky and Hutch – Justiça em Dobro* e *Esquadrão Classe A*. Partindo disso, criamos a parte conceitual do jogo."

- **Ano:** 1991
- **Publicação:** Sega
- **Desenvolvimento:** Sega
- **Plataforma de origem:** Mega Drive
- **Versões:** arcade (Mega-Tech), Game Gear, Master System, Nintendo Wii (Virtual Console), Xbox 360 (Xbox Live Arcade), PC (Steam), iOS e Nintendo 3DS

Nesse momento de pré-produção, o jogo ainda era conhecido como *Dragon-Swat*, ou *D-Swat*, em referência a outro título da Sega chamado *E-Swat*, projeto no qual alguns dos membros da equipe de *The Revenge of Shinobi* e *Streets of Rage* participaram – o que explica, inclusive, várias semelhanças gráficas entre esses três jogos e até mesmo a reciclagem de certos sprites.

Também ficou definido que o jogo teria três personagens: dois homens e uma mulher. Mas eles estavam longe de ser o trio Adam, Axel e Blaze como conhecemos. No documento de design do jogo, foram concebidos primeiro os personagens conceituais: God Hand (Mão de Deus), um americano carateca bastante parecido com Chuck Norris; Black Bird (Pássaro Negro), um nome um tanto inapropriado, já que ele era negro; e Pink Typhoon (Furacão Rosáceo), asiática lutadora de kung fu com uma aparência muito semelhante ao de uma das inimigas de *The Revenge of Shinobi*. Com nomes e características tão genéricas, é quase correto afirmar que os personagens seriam melhor desenvolvidos posteriormente, o que de fato aconteceu... ainda bem.

Com o conceito básico, o planejamento, as mecânicas e a trama (mais ou menos) estabelecidos, Ohba comandou a produção, que contava com um desenvolvedor de cenários, quatro designers, três programadores e Yuzo Koshiro no som. Começando no mês de

julho de 1990, o cronograma não era tão apertado, mas também nem tão favorável assim. Principalmente considerando as ambições de emplacar um jogo que pudesse superar *Final Fight* – não é à toa que o designer Atsushi Seimiya declarou que a equipe de desenvolvimento comprou um Super Nintendo para poder estudar melhor o título da Capcom. Será que eles conseguiram suplantar a inspiração?

No jogo, a praia é retratada como um ambiente poluído, repleto de latinhas e pneus na areia

Onihime e Yasha são as chefes mais difíceis do jogo. O segredo é atacar quando elas estiverem de costas. Guardar o especial da polícia para esse combate também ajuda bastante

Além de usar suas garras à la Wolverine para atacar, o chefe Souther é bastante rápido

Brigas de rua dentro da casa dos jogadores

Streets of Rage segue a cartilha básica dos beat 'em ups: prossiga da esquerda para a direita até onde a tela permitir, pare, enfrente uma horda de inimigos e continue seguindo. Repita o processo. Chegando a determinado ponto, o chefe surge e deve ser derrotado a fim de avançar para a próxima fase. São oito níveis no total, atravessando cenários como as ruas violentas, a praia, um navio, passando por uma fábrica até chegar ao último estágio na base de Mr. X, onde todos os chefões aparecem novamente – uma norma em qualquer arcade que se preze da época, replicado nos consoles. O gameplay também não é muito diferente. O botão B ataca, o C pula, os dois juntos permitem que o personagem execute voadoras, e o A chama o carro de polícia (que é o mesmo sprite usado em *E-Swat*, reforçando a ligação entre os dois jogos). Pressionado esse botão, o veículo atira bombas de napalm e balas de metralhadora que limpam toda a tela e causam um dano considerável aos chefes. O uso dessa artimanha é limitado a uma vez por fase ou a cada vida perdida – em raros momentos, surge um item que permite usar a habilidade especial mais de uma oportunidade. O mais curioso é que é possível chamar a polícia em cenários nos quais seria improvável que ela aparecesse; o automóvel pode aparecer do nada no meio da praia, dentro do barco (!), entrando na fábrica sem a menor cerimônia ou até quando o personagem está lá nas alturas, na fase do elevador, hora em que o policial amigo dispara de baixo para cima e consegue acertar perfeitamente, demonstrando excelentes habilidades balísticas.

O chefe Bongo percorre o cenário cuspindo fogo para queimar os personagens e frustrar os jogadores

YUZO KOSHIRO, O MAGO DO SOM

Yuzo Koshiro, um dos mais influentes compositores da era de ouro da game music, nasceu no ano de 1967, na cidade de Tóquio. Sua mãe era musicista e começou a aproximar o filho do piano logo quando ele tinha apenas três anos de idade. Após o domínio prematuro do instrumento, Yuzo teve aulas com o aclamado compositor Joe Hisaishi, considerado o "John Williams do Japão".

A princípio, Koshiro pretendia seguir uma carreira como programador, até que três jogos clássicos e suas respectivas trilhas sonoras mudaram sua percepção de mundo: *The Tower of Druaga*, *Space Harrier* e *Gradius*. A partir daí, seu fascínio pela música sintetizada dos videogames aumentou ainda mais.

Aos 18 anos, Koshiro foi contratado pela Falcom, onde trabalhou nas aclamadas trilhas sonoras de jogos como *Xanadu Scenario II*, *Ys*, *Ys II* e *Sorcerian*. Insatisfeito com o reconhecimento indevido pelos trabalhos (em um período em que os créditos dos desenvolvedores, quando surgiam na tela, se davam por pseudônimos) e com a falta de direitos autorais sobre as músicas, que ficavam com a Falcom, Koshiro decidiu tornar-se freelancer; algo ousado para a época, já que a maior parte das empresas de games contavam com equipes de músicos contratados.

Nessa fase, não faltou trabalho para ele. Títulos bem sucedidos como *Misty Blue*, *ActRaiser* e *The Revenge of Shinobi* deram projeção no mercado como músico autônomo – em vários desses jogos, seu nome aparece direto na tela-título, como forma de registrar a autoria sobre a trilha sonora. É aí que Yuzo demonstra sua versatilidade: apesar de ser conhecido pela música contemporânea de *The Revenge of Shinobi* ou *Streets of Rage*, ele flertou com diversos estilos e ritmos diferentes: de funk e calypso em *Super Adventure Island* ao pop/fusion da versão de *Sonic the Hedgehog* para Master System, passando pela influência do barroco em *Beyond Oasis* até chegar a *Shenmue*, cuja colaboração se deu com arranjos sinfônicos e batidas eletrônicas.

Atualmente, Yuzo não tem feito muitos trabalhos destinados ao Ocidente – o que não significa que esteja recluso ou em decadência, apenas que as produções nas quais se envolve ficam restritas ao Japão. Como trabalhos recentes, vale lembrar a franquia de corrida *Wangan Midnight*, as séries de RPG *Etrian Odyssey* e *7th Dragon* e algumas contribuições em jogos da Nintendo, como *Kid Icarus: Uprising* e *Super Smash Bros.* do Wii U e 3DS. Isso sem falar na presença em eventos de game music no Japão; o mais marcante deles foi em 2004, no Legend Game Music Club Event, quando tocou um set de 50 minutos com várias músicas da franquia. Yuzo Koshiro deixou um legado impossível de ser esquecido.

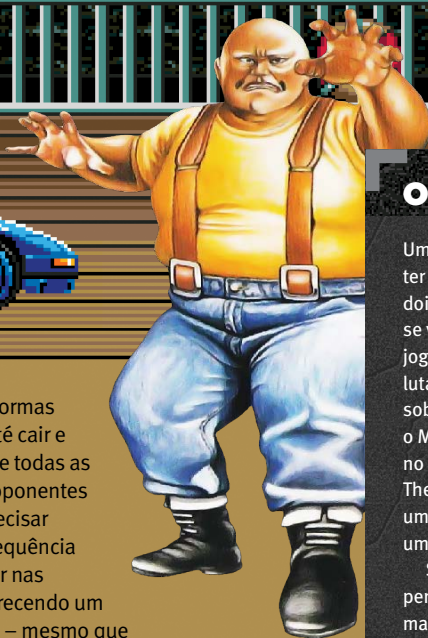
Abadede é um chefe grandalhão, mas não dá trabalho. Fugir de seus socos não é difícil

Um dos trunfos de *Streets of Rage* é o multiplayer, mesmo com o risco de agredir os aliados

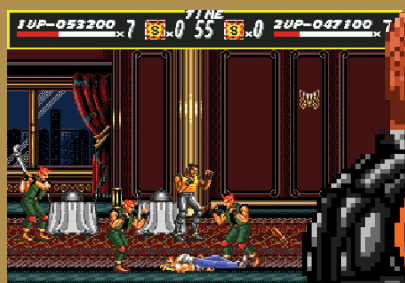
***Streets of Rage* foi adaptado para Game Gear (acima) e Master System (abaixo) com extremas limitações, como cenários e personagens excluídos – na versão do Master, por exemplo, apenas dois inimigos aparecem por vez na mesma tela**

O especial só não está disponível na última fase, uma vez que a base do Mr. X é um lugar fechado.

Se *Streets of Rage* segue o arroz e feijão, em que ponto ele sobressai diante dos concorrentes? Uma das técnicas mais legais e inéditas do jogo está nos agarrões: além de pegar o inimigo e arremessá-lo para o lado oposto, ainda tem como pular por cima dele e fazer com que ele fique de costas para você. Pegando-o por trás, basta aplicar o suplex, que causa mais dano em relação ao arremesso normal. Não somente é um golpe potente para aplicar, como também serve de manobra evasiva para se livrar de outros inimigos que estão vindo por trás, além de ser um combo legal de executar por si só. O jogo traz o foco na cooperatividade, com a possibilidade de pegar o parceiro e arremessá-lo, que dá uma voadora em direção aos rivais. Também é possível contra-atacar quando os bandidos agarram o personagem e dar um golpe instantâneo (de curto alcance) em quem vem pela retaguarda pressionando os botões B e C simultaneamente. O fogo amigo fica ligado, então deve-se tomar cuidado para não atingir o colega.

Outro aspecto bacana encontra-se nas armadilhas de determinados cenários:

alguns deles possuem abismos e plataformas onde é possível lançar os inimigos ou até cair e perder uma vida. A mais emblemática de todas as fases é a sétima no elevador: todos os oponentes podem ser lançados lá de cima, sem precisar necessariamente nocauteá-los com a sequência padrão de socos e chutes. Isso sem falar nas esteiras e prensas do sexto estágio, oferecendo um desafio extra e maior variedade às lutas – mesmo que elas irritem um bocado.

Essa diversidade nas formas de ataque, além do uso de armas e de maneiras para descer a porrada nos inimigos, impede com que *Streets of Rage* caia na mesmice rapidamente, apesar de ser quase impossível não considerar em algum momento que ele é um pouco repetitivo. No fim das contas, o básico é o de sempre: aperte o B para socar, dê voadoras com B e C e tente descobrir o padrão de ataques dos chefes. Mas isso é bem divertido, principalmente porque torna o título acessível, devido à sua simplicidade nas regras e fácil compreensão.

Porém, se a ação se esforça para manter um bom ritmo de jogo, os gráficos podem desapontar em certos aspectos. Embora o design artístico dos personagens e cenários sejam muito inspirados, os sprites são bem diminutos e alguns planos de fundo são enfadonhos, com exceção dos pequenos detalhes presentes nos últimos estágios do elevador e do QG do sindicato, onde se vê o amanhecer da cidade pelas janelas. Mas é inconsistente encontrar partes detalhadas, e além disso outros trechos são consideravelmente tediosos, como na segunda fase, por exemplo. Não é exatamente algo horrível e imperdoável, mas fica claro que os gráficos poderiam ser melhores, ainda mais quando se constata que o jogo roda a 30 quadros por segundo, ao passo que o normal seria o dobro dessa frequência. Para uma produção de quase três anos após o lançamento do Mega Drive, era um pouco aquém da capacidade do console – tanto que houve uma melhora significativa nas sequências. Por isso, no aspecto visual, o primeiro *Streets of Rage* não oferecia perigo a *Final Fight*.

O FINAL RUIM

Uma das coisas mais interessantes de *Streets of Rage* e que pode ter passado despercebida por muita gente é que o jogo possui dois finais. Antes da batalha contra o Mr. X, o vilão pergunta se você deseja tornar-se seu braço direito. No modo para dois jogadores, caso um deles responda "sim" e o outro "não", uma luta é iniciada imediatamente entre os dois personagens. Se o sobrevivente do duelo for o que respondeu sim, e esse liquidar o Mr. X em seguida, o jogo conclui com o "vencedor" sentado no trono do mafioso, junto com a mensagem "You Became The Bad Guy" ("Você se tornou um cara mau") acompanhada de uma música fúnebre.

Subidos os créditos, o personagem ainda dá uma risada maléfica; no fim das contas, ele torna-se mais corrupto quanto aqueles que jurou combater. Qualquer semelhança com a vida real é mera coincidência.

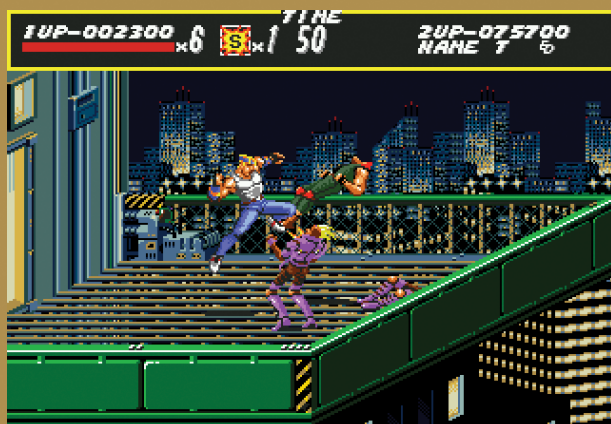
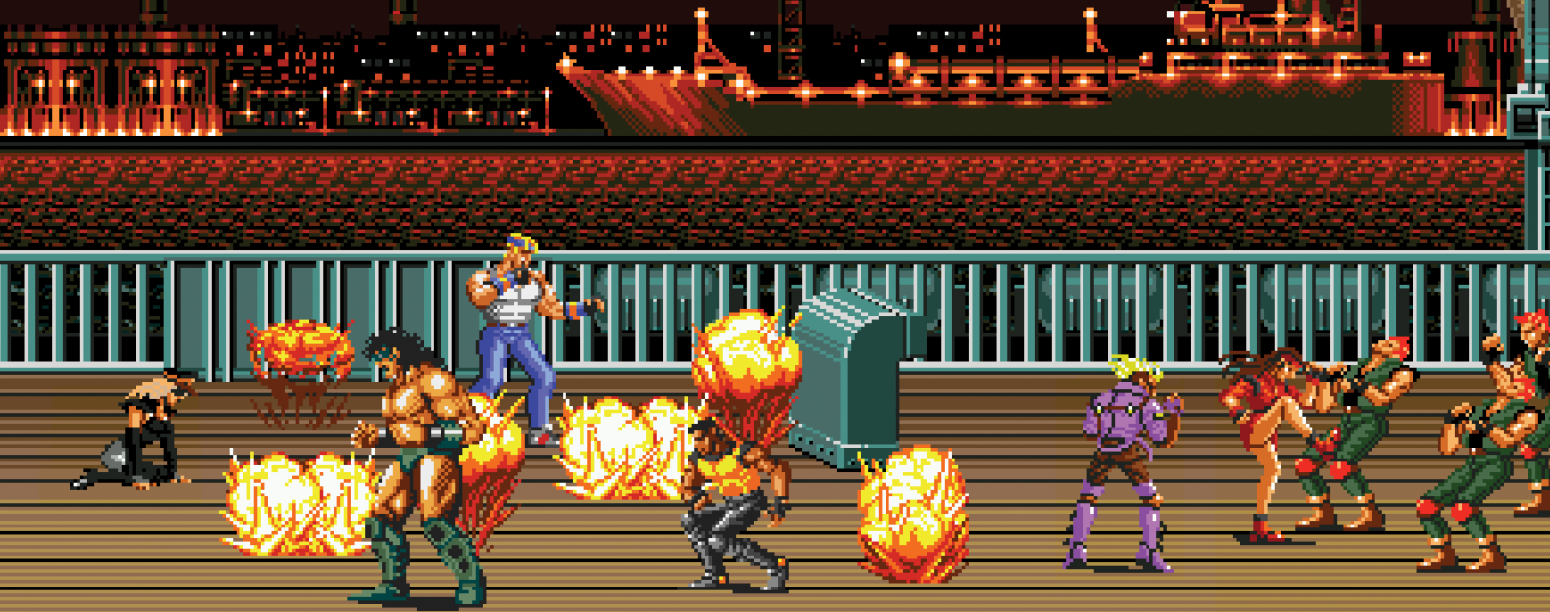
O policial tem uma mira inacreditável, sendo capaz de acertar tiros de bazuca em um elevador nos andares mais altos do prédio

Atacando de DJ

Se um nintendista recalcado poderia argumentar que os gráficos de *Streets of Rage* não eram lá grande coisa, o mesmo não podia ser dito sobre a trilha sonora. Trabalhando com as limitações do chip YM2612 do Mega, Yuzo Koshiro conseguiu proporcionar uma das melhores e mais revolucionárias trilhas sonoras de todos os tempos. O compositor evitou as convenções sonoras de rock e do fusion, proeminentes na game music daquele período, e abraçou a vertente da música eletrônica que se expandia no Ocidente e penetrava aos poucos na Terra do Sol Nascente. "Naquela época no Japão, não havia tantos sons focados nas batidas. E eu achei que estávamos entrando na era da batida, em que o ritmo é que

No final bom, são só cumprimentos e sorrisos de Axel com o policial

Na última fase, não é possível usar o especial da polícia. Tem de ser na raça mesmo

Como sempre, a fase do elevador contém diversos inimigos em um ambiente apertado

levaria a música em vez da melodia. Tinha quase certeza que esse tipo de som ia virar febre", relembra o músico em entrevista ao site da Red Bull.

Naquele tempo, Koshiro frequentava uma boate localizada perto da base aérea americana de Yokota, próximo a Tóquio. Ele também fez uma viagem aos Estados Unidos na mesma época e, dessa forma, percebeu que a música eletrônica dominava as paradas por lá. *Sonic* não havia surgido, a Sega ainda apanhava da Nintendo no mercado europeu e americano, mas o Mega Drive vendia consideravelmente bem nesses locais. Ligando os pontos, Koshiro então decidiu produzir uma sonoridade que atendesse a esse público e antecipasse uma possível tendência em sua terra natal: "Acho que foi a primeira vez em que as minhas composições foram mais voltadas para o público fora do Japão", conta. "A Sega não interferiu nesse processo. Não me deram qualquer direção específica, pude fazer o que queria. Disse a eles o que pretendia, gravei uma fita demo para enviar à direção, e eles gostaram. Dei sorte."

Com apenas 20 anos de idade, Koshiro compreendeu o que *Streets of Rage* precisava para se destacar não somente em relação a seus semelhantes, mas também a todas as outras trilhas sonoras de games. Influenciado pelo ritmo do house, techno, R&B, hip-hop e o ground beat de artistas como Soul II Soul e Enigma, aliado ao pleno entendimento do chip sonoro do Mega Drive e às habilidades na programação do driver de som que ele mesmo concebeu (e apelidou carinhosamente de "Music Lover"), o músico conseguiu realizar um trabalho de excelência técnica e artística.

O CD com a trilha sonora original foi lançado no Japão em setembro de 1991, pelo selo GMO (Game Music Organisation) da Alfa Records. Nele estão as músicas presentes no jogo (reproduzidas pelo chip de som de seu computador PC-88, muito semelhante ao do Mega Drive), além de versões arranjadas e outras faixas que aparentemente não entraram no jogo. Óbvio que se trata de um artigo raríssimo hoje em dia.

Vale lembrar, porém, que a contribuição de Koshiro não se limitou somente à música de *Streets of Rage*. Responsável por toda a parte sonora da trilogia, ele também produziu os efeitos sonoros (reciclando alguns sons de *The Revenge of Shinobi*) e gravou as vozes dos personagens, alterando-as no computador antes de incluir no jogo – ou você acha que ele consegue fazer os gritos da Blaze? Sem dúvida, foi uma obra-prima que ficou para a história.

O início promissor

Streets of Rage foi lançado em agosto de 1991, no Japão, e em setembro do mesmo ano nos Estados Unidos. O título mostrou-se uma ótima adição à biblioteca em expansão do Mega Drive, sendo uma boa alternativa ao *Final Fight* do Super Nintendo. O resultado foi uma aceitação tanto de público quanto de crítica, o suficiente para marcar presença em praticamente todas as coletâneas que a Sega lançaria a partir de então, como a *Sonic's Ultimate Genesis Collection*. Já no original do Mega Drive, concluía-se que o jogo era excelente, mas poderia ser melhor. Além de alguns percalços em certos quesitos, demonstrava-se haver espaço para melhorias em uma possível sequência. E como elas vieram...

Mr. X não poupa esforços para enfrentar os heróis, usando uma metralhadora

STREETS OF RAGE 2

"Um ano após a batalha... A cidade, que antes era repleta de crime e violência, agora estava segura e pacífica. Contudo, o mal pôs sua sombra novamente sobre o local. Mr. X, o chefe do sindicato que acreditava-se ter sido liquidado pelos três jovens vigilantes, retornou mais forte do que nunca. Sedento por vingança, ele sequestrou Adam em uma tentativa de atrair Axel e Blaze para uma armadilha! A dupla decide ir ao socorro de seu companheiro, com a ajuda de Max, amigo de Axel e lutador de vale-tudo, e Skate, irmão de Adam. Eles estão determinados a salvar seu parceiro e derrubar Mr. X de uma vez por todas. Quatro jovens amigos, fervendo de raiva, são a resistência pela amizade e paz..."

Abertura do jogo

Há uma velha generalização na cultura pop que diz: o segundo título de uma franquia é sempre o melhor de todos. Com *Streets of Rage 2* (*Bare Knuckle II: Shitou e no Requiem* no Japão, ou "O Réquiem para a Batalha Final") essa lógica se aplica mais do que nunca. O salto em relação ao seu antecessor foi enorme, caracterizando-se no beat 'em up definitivo do Mega Drive. Contando com quatro vezes mais memória no cartucho – o primeiro de 16 Mega do console na época –, o empenho da equipe técnica e a criatividade dos artistas e designers foram às alturas, apresentando o melhor jogo da série e um dos títulos obrigatórios do console 16-bit da Sega.

Em uma coprodução da Sega com a Ancient, empresa de Yuzo Koshiro e sua família, *Streets of Rage 2* apresentava-se como uma continuação, mas servia mais como uma releitura aprimoradíssima do primeiro jogo, com gráficos muito superiores, gameplay aperfeiçoado e uma trilha sonora inacreditável. Das novidades nas mecânicas de jogo, várias se destacam: a primeira delas é que a ajuda do carro de polícia foi dispensada. Em *SOR 2*, o botão A agora desfere o ataque especial, que causa uma boa quantidade de dano aos inimigos e serve para se livrar de boas enrascadas, ao custo de uma parcela da barra de energia do jogador. Cada personagem possui dois tipos de especial, cada um recomendado para uma situação de perigo diferente. O primeiro deles é disparado ao pressionar o A junto com algum botão no direcional. Dessa maneira, o personagem solta o golpe na direção apontada, causando uma grande estrago nos oponentes. O segundo é ativado quando apenas o botão A é apertado, sem o

- **Ano:** 1993
- **Publicação:** Sega
- **Desenvolvimento:** Sega
- **Plataforma de origem:** Mega Drive
- **Versões:** Game Gear, Master System, Nintendo Wii (Virtual Console), Xbox 360 (Xbox Live Arcade), PC (Steam), PlayStation 3 (PlayStation Network) e iOS

direcional. Nesse caso, o lutador solta um ataque giratório que atinge tanto quem está atrás quanto na frente, servindo perfeitamente para se livrar de agarrões ou quando está encurralado. Os especiais são mais bacanas de executar do que o carro de polícia e também não são tão limitados como anteriormente, trazendo uma forma de estratégia à dinâmica de jogo que obriga o jogador a racionalizar a parcela de energia que ele pode dispor para desferir tal ataque, o que é algo constante nos níveis de dificuldade mais altos.

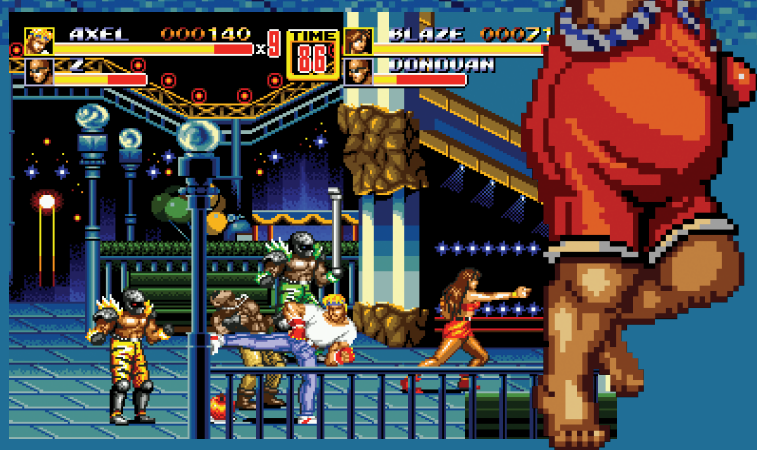
Outra adição está nos blitz attacks. Pressionando duas vezes para a direita ou esquerda mais o botão B, o personagem

Andar de moto é um privilégio dos inimigos. A Sega cogitou que os heróis também pilotassem motocicletas em *Streets of Rage 3*, mas a ideia não foi para frente

Na sequência, os sprites ficaram maiores e mais detalhados

Skate é capaz de fazer altas acrobacias com seus patins

parte em direção aos oponentes desferindo um ataque que pode atingir vários deles ao mesmo tempo (e o parceiro também), mas sem qualquer custo de energia. É assim que o Axel solta o seu infame "Grand Upper", cujo grito faz mais parecer com que está chamando um prato típico da culinária baiana. Piadas ruins à parte, é certo dizer que essas duas novas habilidades tornam *Streets of Rage 2* consideravelmente mais fácil que o antecessor, já que hordas de oponentes podem ser liquidadas com certa facilidade por meio dos novos comandos. Não é difícil terminar o jogo no modo Normal logo de primeira e sem usar continues. Porém, nos níveis de dificuldade mais altos, fica mais perceptível que a Inteligência Artificial dos inimigos também foi aprimorada, justamente para evitar abusos dos especiais e dos blitz attacks. Tente encarar o modo de dificuldade Mania para entender melhor.

Possivelmente como uma forma de evitar o problema do primeiro jogo, de rolar o mesmo cenário repetitivo de sempre, agora cada estágio tem múltiplos trechos; na primeira fase, por exemplo, o personagem começa na rua, mas logo adentra em um bar e sai pela porta dos fundos para encontrar o chefão. Não somente há uma quantidade maior de ambientes, como eles são extremamente criativos. Alguns beiram o fantasioso, como o Round 3, no qual a batalha começa em um parque de diversões, passa por um

Os cenários de *Streets of Rage 2* humilham os do primeiro jogo

A continuação também teve conversões para Master System (acima) e Game Gear com os mesmos problemas do predecessor

fliperama e dá em um navio pirata, para, logo em seguida, cair em uma estranha casa alienígena. A equipe de arte, liderada por Ayano Koshiro, irmã de Yuzo Koshiro, estava inspiradíssima.

A inspiração não ficou somente nos planos de fundo: os oponentes são muito mais variados e delineados. Em cada tela, há vários tipos de inimigos diferentes, e não apenas aquele truque manjado de usar o mesmo sprite e mudar a paleta de cores para indicar maior vitalidade – embora isso também aconteça aqui, mas em grau menor se comparado ao primeiro *SOR*. Além disso, cada rival tem seu próprio nome e barra de energia, algo que realmente fazia falta no primeiro jogo.

STREETS OF RAGE EM QUADRINHOS

Em 1993, a revista em quadrinhos *Sonic The Comic* começou no Reino Unido, sendo publicada até 2002. Além das aventuras do ouriço, outros jogos da Sega também figuraram nas edições, como *Shinobi*, *Golden Axe*, *Kid Chameleon*, *Ecco the Dolphin*, *Wonder Boy* e, claro, *Streets of Rage*.

Produzido na época de *Streets of Rage 2*, as histórias omitem a existência de Adam e colocam o Max como um policial, o que não confere com o jogo, já que ele é apenas um lutador amigo de Axel. O traço não era lá essas coisas, os diálogos menos ainda, mas para um produto destinado às crianças, não se deve exigir muito – apesar de que as histórias de *Streets of Rage* tinham um tom mais sombrio comparado às séries de outros títulos que entraram na revista. Todas as edições foram digitalizadas por uma alma caridosa e estão disponíveis na internet. Já as revistas em versão física, raras, aparecem de vez em quando nos sites de leilão a preços que... Bom, melhor deixar para lá.

Skate compensa sua falta de força com rapidez e agilidade

Agora temos pérolas de batismo como Galsia, Signal, Big Ben, Donovan, Electra e outras alcunhas risonhas. Os chefes de fase e os estreantes subchefes também estão fantásticos, apesar de bem mais apelões; Mr. X, o inimigo final, parece muito mais ameaçador e psicopata, além de mais rápido e forte. E com tantos oponentes na tela dispostos em um cenário detalhado e definido, mal dá para acreditar que os slowdowns são raríssimos, ocorrendo apenas em situações críticas nos níveis de dificuldade mais altos. Com uma programação engenhosa, *Streets of Rage 2* leva nota dez nos gráficos, com uma otimização aliada à criatividade.

Nesse último aspecto, inclusive, o jogo buscou diversas referências nos jogos de luta que estavam bombando na época. Não somente os golpes dos personagens refletem ataques já conhecidos (como o Kikousho da Blaze, que lembra muito o Hadouken de Ryu e Ken), como até alguns inimigos parecem cópias alternativas de personagens dos jogos de luta. Impossível não traçar um paralelo entre o chefe Zamza, do terceiro mapa, e Blanka de *Street Fighter II*; ou os lutadores de Kickboxing que surgem a partir da quinta fase, iguaizinhos ao Joe Higashi de *Fatal Fury*. Com tantas melhorias no gameplay e no visual, é de se esperar que a trilha sonora também siga o padrão e seja excelente, certo? Só que não. Foi ainda melhor que isso.

O som da noite

Yuzo Koshiro, junto com o programador Takeshi Maruyama, levou quase um ano para aperfeiçoar o driver de som e a estética que pontuariam o áudio em *Streets of Rage 2*. "A trilha sonora foi mais influenciada por techno e seus derivados do que a black music e o house de antes. Motohiro Kawashima, que começou a trabalhar comigo nesse jogo, me apresentou a várias outras músicas da noite naquela época, e o resultado dessa pesquisa influenciou bastante nos métodos de composição. Para chegarmos a uma sonoridade radical e dinâmica no Mega Drive, fizemos uma série de aprimoramentos nos drivers de som e no programa que usamos para produzir as faixas. Como a minha empresa, Ancient, também cuidou de parte do desenvolvimento do jogo em si, pudemos trabalhar juntos para que todos os elementos combinassem com a música e os efeitos sonoros", relembra Koshiro nos comentários do encarte da coletânea *Bare Knuckle Original Soundtrack*, lançada em 2012. Tudo isso trouxe uma melhora perceptível logo de cara na introdução do jogo com a música "SOR Super Mix",

Mr. X não tenta criar um conflito entre os personagens como no primeiro jogo, mas novamente apela para os tiros de metralhadora

arranjo do tema principal do primeiro game. O som mais encorpado e grave, repleto de efeitos de mixagem estéreo com batidas fortes e definidas, é uma das características dessa faixa que se repete por toda a trilha sonora, uma das mais memoráveis de todos os tempos. Não é difícil confundir faixas como "Go Straight", "Dreamer", "Never Return Alive", entre outras, como uma gravação de música eletrônica genuína, em vez de algo reproduzido por um chip sonoro limitado e defasado como o do Mega.

A melodia tem mais predominância do que no antecessor, mas isso não quer dizer que não existam faixas calcadas no ritmo; a "Expander", música que toca na penúltima fase, antes do confronto dos robôs, e a "Max Man", tema do braço direito Shiva, são alguns dos principais exemplos. Essas duas faixas foram produzidas pelo parceiro citado por Koshiro, Motohiro Kawashima, antecipando a abordagem sonora de *Streets of Rage 3* – ou seja, uma estética atonal, rápida e caótica. No resto do áudio, o que era bom ficou ainda melhor: a maior quantidade de memória no cartucho possibilitou maior quantidade e qualidade nos sons pré-gravados, incluindo aí os samples de batida das músicas, efeitos sonoros e as vozes, tanto dos personagens quanto dos inimigos, sendo que alguns até possuíam falas específicas.

A trilha sonora de *Streets of Rage 2* foi lançada no Japão em janeiro de 1993. Assim como no CD do primeiro jogo, as músicas gravadas também são reproduções do PC-88, o que é decepcionante, já que o chip de som do Mega Drive produz um som muito mais vibrante. De forma inédita e curiosa, o disco saiu nos Estados Unidos em 2000, sem tirar nem pôr nada do lançamento japonês. O que não significa que esse CD seja menos raro que os outros. Muito pelo contrário.

Na sequência, a batalha contra o Abadede acontece em uma arena com direito a uma plateia e tudo mais

Como o predecessor, *Streets of Rage 2* traz uma fase na praia, só que com vista para o mar, exibindo uma bela paisagem

O jogo definitivo?

Lançado em dezembro de 1992 nos Estados Unidos e em janeiro de 1993 no Japão, *Streets of Rage 2* consagrou-se como o melhor beat 'em up do Mega Drive. Houve um aprimoramento tão grande em relação a seu antecessor que, de fato, parecia uma entrada nova na série. E se o objetivo de competir com *Final Fight* foi reestabelecido, pode-se dizer que ele foi cumprido com louvor: *SOR 2* simplesmente aniquila o jogo da Capcom para SNES.

Streets of Rage 2 foi promovido pela Tectoy como o "primeiro cartucho com 16 Mega do Brasil"

E assim como o título representou o ápice da franquia e do aparelho de 16-bit, os jogos de beat 'em up como um todo demonstravam ter chegado ao seu ponto máximo: os games de luta já colocavam o gênero para escanteio nos arcades, e os consoles estavam saturados com títulos de pancadaria. Isso não impediu que *SOR2* fizesse sucesso (sendo vendido inclusive em um bundle junto com o sistema), mas dava para prever que não era possível ir mais longe – pelo menos não naquela geração.

A versão americana de *Streets of Rage 2* sofreu modificações. Além do personagem Sammy ter seu nome alterado para Skate, ocorreu uma forma de censura nos gráficos: a calcinha vermelha da Blaze não aparece mais quando ela executa a voadora, e Mr. X não fuma mais seu charuto enquanto aguarda, sentado em sua poltrona, pela batalha final. Pequenas mudanças cosméticas, poucas se comparadas às que aconteceriam no jogo seguinte...

STREETS OF RAGE 3

"Axel, dê uma olhada nos recortes de jornais e nas fotos:

'Grande explosão da bomba atômica Rakushin! Desastre terrível na cidade de Wook Oak. 30 mil mortos e pelo menos 80 mil feridos. Além disso, foi descoberta uma ligação entre o Sindicato e o desaparecimento de uma grande quantidade de Rakushin do Instituto de Pesquisa Killey. Será que o atentado foi de autoria da organização? No mesmo dia do incidente, General Petrov, Comandante do Exército, desapareceu misteriosamente!'

Nossa missão é desvendar essas duas ocorrências, Axel.

De sua parceira, Blaze"

Abertura do jogo

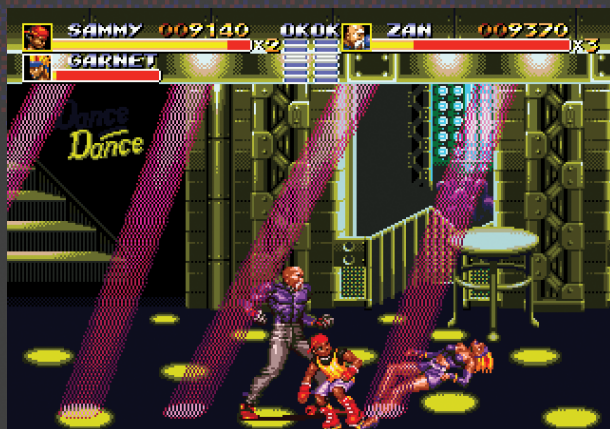
Como melhorar o que está perfeito? Talvez a melhor solução seja apenas tentar algo diferente. Essa provavelmente foi a premissa por trás de *Streets of Rage 3*. Se no aspecto técnico o jogo não difere muito de seu antecessor, há certa diferença na abordagem artística, o que sem dúvida influencia na percepção do jogo de uma maneira geral. Afinal, o título mostrava-se mais sóbrio, calcado na seriedade em um senso de alerta constante, pontuados principalmente pelo design dos personagens e pela trilha sonora. Aparentemente, a intenção foi amadurecer a série junto com os jogadores, sem mudar o que já estava absoluto.

- **Ano:** 1994
- **Publicação:** Sega
- **Desenvolvimento:** Sega
- **Plataforma de origem:** Mega Drive
- **Versões:** Nintendo Wii (Virtual Console), Xbox 360 (Xbox Live Arcade), PC (Steam) e iOS

Axel e Blaze são os únicos personagens jogáveis que estrelaram os três jogos da série

O game tem toda uma vibe experimental, incorporando novos incrementos à ação como a corrida e a esquiva, limite de uso das armas, personagens secretos, ramificações na história e múltiplos finais, níveis diferentes de blitz attack e o retorno dos golpes em dupla. Mas, no geral, várias outras inovações foram descartadas nesse processo, dando um indício de que o jogo deve ter sido produzido às pressas devido ao fim iminente do Mega Drive. Uma dessas ideias abandonadas consistia na possibilidade de os personagens andarem de moto: escondidos no cartucho, existem vários elementos de uma fase incompleta em que os personagens percorriam o caminho até a fábrica de robôs, cenário final do jogo, usando motocicletas e lidando com diversos bandidos no meio do caminho. Com um Game Genie é possível acessar esse trecho inacabado e repleto de bugs.

Do que de fato entrou no jogo, pode-se dizer que tudo está mais ágil e dinâmico, incluindo os oponentes. Nos níveis de dificuldade mais altos, eles rodeiam o personagem com facilidade, dão agarrões e até mesmo comem os frangos e as maçãs que recuperam a energia. Mas aí surge um problema: como os inimigos estão mais evasivos, não são raros os momentos em que eles vão

No contexto da série, os cangurus são alguns dos inimigos mais inusitados

Depois de tantas músicas de balada, enfim um jogo da série traz uma casa noturna como cenário

O clone de Axel que revela ser um robô é um dos chefes mais inspirados do jogo

preferir manter distância, sair da tela e desviar dos ataques em vez de partir para a briga, o que torna tudo tedioso.

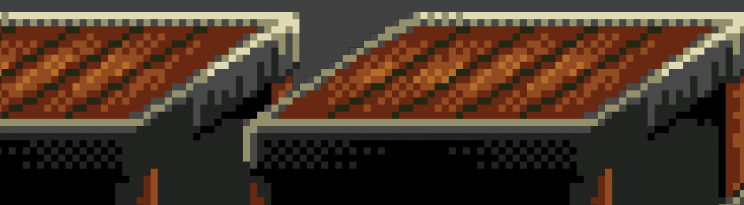
Também estão de volta as armadilhas dos cenários, como abismos, máquinas que esmagam, esteiras, além de outras formas de aniquilar os oponentes e a si próprio. O conceito abandonado no segundo jogo da série regressa de forma mais constante aqui, a ponto de se tornar quase insuportável em alguns estágios, como no trecho com um trilho no qual carrinhos de construção cruzam a tela de um lado para o outro, atropelando os desatentos e causando uma enorme quantidade de dano caso o jogador seja atingido. E a música dessa área, irritante e repetitiva (desculpe, Koshiro), não ajuda muito.

Outra fases mais inventivas mudam o paradigma e quebram o modelo de design tradicional da série. Destaque para o Round 6, em que o desafio é percorrer por três andares para destruir as máquinas responsáveis por manter o general Petrov preso – tudo isso dentro de 60 segundos (no contador do jogo). Se a contagem acabar, o gás venenoso é liberado e retira a vida de todos no prédio, resultando a morte do General e no fracasso da missão, gerando um final alternativo.

Apesar dessas novidades no fluxo do jogo, nada é tão espetacular a ponto de ser indispensável. Na verdade, *Streets of Rage 3* pode até parecer um pouco chato em certos momentos, uma vez que os inimigos são mais ardilosos, as armadilhas existem em maior quantidade e alguns chefes têm excesso de vitalidade e pouco carisma. Como, por exemplo, o próprio chefe final, que parece uma versão beta do Vectorman, que vive voando para lá e para cá e é facilmente derrotável. No entanto, há outros chefões inspirados, como o robô-clone de Axel que surge no terceiro estágio, e o inusitado subchefe homossexual Ash, que aparece logo na primeira fase. Para cada inovação acertada, há alguma coisa que não ficou legal. Essa inconsistência torna-se uma das principais características de *Streets of Rage 3* e faz com que o jogo seja menos estimado que os antecessores – apesar de ser, inegavelmente, um título de qualidade do Mega Drive.

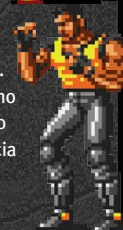
Sonoridade caótica

Se antes a trilha sonora era um dos maiores trunfos dos dois primeiros títulos da série, aqui ela assume parte da culpa pelo fato de muita gente torcer o nariz para o terceiro jogo da franquia. Dessa vez, Yuzo Koshiro buscou referências no techno hardcore e usou um esquema de produção musical totalmente diferente. Junto com o seu parceiro de outrora Motohiro Kawashima, ele fez um programa em C++ que compunha as músicas automaticamente no computador, gerando frases e ritmos aleatórios e imprevisíveis.

O resultado foi um som extremamente rápido, agressivo e estimulante, mas excessivamente experimental e sem coesão, o que era exatamente o esperado pela dupla. “É meio louco, não é mesmo? É o tipo de coisa que deixa você se perguntando onde está a melodia”, relembra Koshiro ao site da Red Bull. Porém, para o jogador, uma trilha sonora imprevisível e despida de melodia na

OS INCORRUPTÍVEIS

Axel Stone Líder dos policiais rebeldes de *Streets of Rage*, Axel é o personagem mais equilibrado do grupo, com bons atributos de ataque e velocidade. Fã de videogames, o herói é conhecido pelos seus ataques com os punhos, como o "Grand Upper", introduzido a partir do segundo jogo da série – quando ele dizia o nome do ataque, muita gente entendia como "vatapá" ou qualquer coisa parecida. Culpa de Yuzo Koshiro, que o dublou.

Blaze Fielding Musa inspiradora dos beat 'em ups, Blaze tem na agilidade o que lhe falta em força. Tamanha flexibilidade nos movimentos talvez tenha vindo das danças de lambada, listada no primeiro jogo como um de seus hobbies (!). Curioso é como ela fica mais sensual a cada novo episódio da saga, além de adquir novos ataques, como o Enbukyaku e o Kikousho – uma bola flamejante de curto alcance que faz inveja a qualquer Hadouken.

Adam Hunter Habilidoso com as pernas, Adam Hunter é o mais lento do trio, mas também o mais forte – não é à toa que seus inimigos voam longe quando recebem seus golpes. Mal dá para acreditar que um cara desse tamanho tenha como passatempo favorito o cultivo de bonsais. O personagem não voltou nos jogos seguintes de forma controlável: na sequência *Streets of Rage 2*, Adam é sequestrado por Mr. X; no terceiro episódio, torna-se apenas um ajudante do grupo principal, fazendo uma ponta em algumas cutscenes.

Skate Chamado de Sammy no Japão, o jovem de patins estreou em *Streets of Rage 2* indo ao resgate de seu irmão mais velho Adam. Se por um lado o primogênito era o mais lento no primeiro jogo, Skate é o mais ágil de todos, sendo o único dos personagens capaz de correr em *Streets of Rage 2*. Seu pequeno tamanho e rapidez faz com que seja um alvo difícil para os inimigos, mas, obviamente, o dano desferido por seus golpes é o mesmo de um peteleco.

Max Estreante em *Streets of Rage 2*, o ex-lutador de Vale Tudo tem força de sobra e velocidade de menos. Com o seu tamanho avantajado, seus ataques têm um ótimo alcance, isso sem falar no especial avassalador e nos agarrões de dano absurdo. A única desvantagem é que ele não consegue agarrar os oponentes e pular por cima deles para aplicar o suplex. Para conseguir altíssimas pontuações, é um personagem excelente.

Zan Dr. Gilbert Zan surgiu em *Streets of Rage 3* para provavelmente ser o menos carismático da equipe. Ele tinha relações escusas com o Sindicato, que o traiu e fez com que se transformasse em um ciborgue (apesar de nunca ter ficado claro como isso aconteceu). Após o incidente, Zan ganhou a confiança do grupo ao revelar o perigo iminente do Rakushin, elemento nuclear usado para fabricar as bombas prestes a explodirem na cidade. Seus ataques são fortes; não tão quanto os do Max, porém mais ágeis. O mais curioso é que todas as armas que o personagem coleta pelo caminho são transformadas em bolas de energia.

maior parte do tempo soa pouco agradável. "Fui bem criticado. As pessoas não gostaram na época, lembro de gente que disse que aquilo nem era música", recorda. Essas pessoas não estavam totalmente equivocadas. Algumas músicas são interessantes, como as iniciais "Fuze", "Cycle I" e "Boss". Elas ditam o ritmo frenético da pancadaria, além de explorarem ao máximo o potencial do chip sonoro Yamaha do Mega Drive. No entanto, existem outras faixas que são um tédio insano, pois são curtas demais e repetem constantemente, como a "BGM I (Underground)", que toca no Round 4, e a "ROBO X", que pontua a batalha contra o falso Mr. X na quinta fase. No geral, a trilha de *Streets of Rage 3* é extremamente irregular: Koshiro e Kawashima (que recebeu crédito por grande parte das composições) tentaram antecipar mais uma tendência da música eletrônica enquanto atribuíam uma maior subjetividade às faixas, mas sem buscar uma sonoridade que fosse interessante para o jogo. Nesse experimento, ocorreram mais erros do que acertos.

Dessa vez o CD publicado usa versões gravadas do Mega Drive; infelizmente, a qualidade dessas gravações ficou aquém do que o console é capaz, apresentando som abafado. Em 2012, as trilhas da série foram recapturadas direto do sistema de 16-bit e remasterizadas para a coletânea *Bare Knuckle Original Soundtrack*, lançado pela Wavemaster (departamento sonoro da Sega), fazendo justiça técnica às músicas.

Localização inexplicável

Bare Knuckle III (dessa vez, sem subtítulo) foi lançado no Japão em março de 1994. Três meses depois, a versão localizada, *Streets of Rage 3*, chegou às prateleiras americanas e europeias. Há uma série de mudanças inexplicáveis nessas edições do jogo. A primeira delas está na simplificação do enredo: não há mais menção ao elemento atômico Rakushin, o General Petrov virou o delegado de polícia, e o plano de Mr. X consiste na substituição de funcionários importantes da prefeitura por clones robôs.

A introdução do jogo, inclusive, corta uma animação em que Axel é mostrado de costas colocando a fita em sua cabeça (ao estilo Rambo), para logo virar para a câmera e socar a tela. Talvez isso tenha ocorrido devido à uma mudança totalmente desnecessária, ou seja, a recolorização dos personagens. Axel agora veste amarelo e preto, Blaze usa uma roupa cinza no lugar da vermelha e Skate traja uma blusa laranja. Algumas vozes foram alteradas: em vez de dizer "Grand Upper" quando executa o blitz attack, por exemplo, Axel fala "Bare Knuckle", o título do jogo no Japão... Homenagem ou total falta de criatividade?

O jogo inteiro também foi desbalanceado. Houve um incremento no nível de dificuldade em relação à versão nipônica; o que era "Hard" lá tornou-se o "Normal" no Ocidente, sem falar que a partida só vai até o Round 5 jogando no Easy. As barras de energia de alguns personagens e chefes foram ampliadas, tornando os confrontos mais longos e chatos. Isso quebra o ritmo do jogo e zerar vira um fardo. Tudo bem que a edição japonesa era mais fácil que o *Streets of Rage 2*, mas não precisava disso. Caso o jogador quisesse um desafio maior, bastava ajustar a dificuldade manualmente nas opções.

O caricato subchefe aparece somente na versão japonesa

Não dá para entender por que a versão americana (à direita) modificou as cores das roupas dos personagens

O subchefe travesti Ash foi cortado completamente. E, no fim, em um desenho que mostra Blaze de maiô, uma "correção" foi feita para cobrir um pouco mais de suas coxas. Haja paciência... Com tantos cortes e alterações, *Streets of Rage 3* acabou ficando muito pior do que foi planejado e concebido originalmente.

Despedida conturbada

Streets of Rage 3 tem uma qualidade inegável: o cartucho de 24 Mega está acima da média em relação aos outros jogos do mesmo gênero. Com gráficos mais "brutos", ou seja, contando com um sombreamento pronunciado, granulação mais definida e contornos mais acentuados, o jogo tentou oferecer uma abordagem diferente de seu antecessor. Mas, infelizmente, a verdade é que este episódio da saga não foi tão glorioso quanto deveria ser, crítica e

Parece que Skate está prestes a contar um segredo gravíssimo

comercialmente. Apesar das novidades introduzidas, elas não parecem tão transgressoras ou interessantes para justificar uma sequência e geraram alguns contratempos, como na trilha sonora e no design artístico. Isso sem falar que o jogo foi lançado em 1994, em um contexto nada favorável: o Mega Drive chegava (prematuramente) ao fim de seu ciclo para dar lugar ao Saturn, os beat 'em ups foram para escanteio, e as mudanças na localização das versões americana e europeia não agradaram. Mas com uma nova geração surgindo, sempre há uma outra chance para continuar a série, não é? Era o que se esperava.

Incertezas e decepções: o futuro do pretérito da série Streets of Rage

Na quinta geração de consoles, nem mesmo o Sonic estreou em grande estilo, uma vez que *Sonic X-Treme* morreu na praia. Que dizer então de *Streets of Rage*, cujo último episódio não foi nada bem comercialmente? Não é que não tenham tentado. A derrocada da Sega, além da falta de visão das pessoas erradas nos lugares certos barraram as iniciativas de produzir uma continuação.

A primeira oportunidade que surgiu veio por um tal de *Judgement Force*, beat 'em up poligonal da Core Designs. A Sega tentou adquirir uma exclusividade para o título. No entanto, a empresa não chegou a um acordo com a desenvolvedora a respeito da distribuição (aparentemente, a Core queria lançá-lo para outros sistemas). A ideia foi abortada e o jogo virou *Fighting Force*, publicado pela Eidos para PC, PlayStation e Nintendo 64.

Fãs de beat 'em ups nunca ficaram órfãos nos consoles da Sega. Mesmo na decadência do gênero, surgiram jogos bacanas como *Guardian Heroes*, *Dynamite Deka*, *Spikeout*, *Zombie Revenge*, entre outros. Na era Dreamcast, Yuzo Koshiro e seu estúdio Ancient tentaram acabar com o hiato da série de pancadaria. Em um vídeo

Este cenário aparece se o chefe de polícia for resgatado na fase anterior

STREETS OF RAGE REMAKE: DEFINITIVO (E POLÊMICO)

Se uma franquia de games é colocada na geladeira,uma coisa é certa: os fãs vão dar um jeito de acabar com a secura. E *Streets of Rage Remake* é o maior exemplo disso. O projeto, iniciado do zero em 2003 por uma equipe intitulada Bombergames, se tornou um monstro na versão final, no ano de 2011. Com "apenas" 19 personagens selecionáveis, 64 inimigos diferentes, 83 músicas arranjadas de toda a trilha sonora e 103 fases, incluindo caminhos alternativos, múltiplos finais e praticamente todos os cenários das antigas, o fan remake é o *Streets of Rage* definitivo, já que mescla o melhor dos cartuchos do Mega Drive e apresenta diversos bônus e opções de personalização. Quer utilizar a física de pulo de *SOR2*, mas manter as regras para uso de armas de *SOR3*? Pode. Quer dar uma de Sega of America e mudar as cores dos personagens? Também pode. Battle Mode, Survival, Volleyball (!), Boss Rush? Sim. Se nada disso satisfaz você, que tal fazer o seu próprio jogo com a ferramenta SOR Maker? É possível. A Bombergames fez algo que a Sega, na conjuntura atual, possivelmente jamais conseguiria.

A princípio, a softhouse foi notificada do projeto pela Bombergames e não criou qualquer obstáculo durante os oito árduos anos de desenvolvimento – que não usou uma única linha de código ou elemento de arte do jogo original. Somente após o lançamento final, em 2011, é que a Sega implicou: provavelmente assustada com o sucesso do remake e sua gratuidade – afinal, grande parte de sua renda vem de relançamentos e compilações de jogos da série para as plataformas atuais –, a empresa entrou com uma ação judicial para proibir o download do site da Bombergames. É revoltante, mas compreensível – e não impede que o fã de *Streets of Rage* consiga o jogo na internet. Com um pouco de pesquisa, dá para encontrar *Streets of Rage Remake v5.0* nos sites dedicados à saga e em arquivos de torrent. Se ainda não conferiu, procure, baixe, instale e jogue sem culpa. A Sega não parece ter condições de fazer algo decente com a franquia nos dias de hoje.

Caso o chefe de polícia não seja liberto na fase anterior, o jogo segue para a Casa Branca

O repertório de inimigos foi expandido, incluindo até robôs

A batalha final é diferente dos dois jogos anteriores e traz uma tensão adicional por incluir um limite de tempo para derrotar o robô Neo X

de apresentação de conceito liberado na internet, um personagem em poligonal enfrentava outros bandidos, com direito até a câmera em primeira pessoa em determinados momentos. O projeto foi rejeitado pela Sega of America, provavelmente por não compreender o êxito da franquia, já que muitos dos executivos que estavam no poder naquele momento não eram os mesmos de seis anos atrás, que entendiam o apelo da saga frente ao público.

Após a saída da empresa do mercado de consoles e sua transformação turbulenta em produtora third-party, Yuzo Koshiro continuou tentando que seu projeto fosse aprovado, sem sucesso. Outros jogos clássicos foram revividos no PlayStation 2, como *Altered Beast* e uma sequência de *Shinobi*, mas a série *Streets of Rage* permaneceu dormente, sendo relembrada de tempos em tempos somente por coletâneas e relançamentos. Ainda assim, outras desenvolvedoras aproximaram-se da Sega para tentar produzir uma atualização. Uma delas foi a Backbone, conhecida por conversões e repaginações em HD de jogos antigos, como no caso de *Super Street Fighter II Turbo HD Remix*, lançado em 2008. Algumas artes conceituais dos personagens foram publicadas na internet pelo artista Arvin Bautista, que também postou alguns desenhos de um suposto remake em HD de *E-Swat*. Não se sabe se a produção foi iniciada e parou no meio do caminho, ou se ficou apenas na parte conceitual, sem ter começado de fato.

Outra softhouse que tentou colocar a mão na série foi a Ruffian Games, que produziu *Crackdown 2*, um bom jogo para Xbox 360 de 2010. Em um interessante vídeo que vazou na internet, um lutador (provavelmente Axel) combate bandidos em uma rua semelhante ao primeiro estágio do jogo do Mega Drive. A ideia era lançar o título via download para as plataformas online dos consoles, sem mídia física, mas o projeto nunca foi adiante.

A julgar pelo fiasco de vários projetos que tentaram reviver franquias clássicas (*Golden Axe: Beast Rider* para Xbox 360 e PlayStation 3 é o exemplo mais recente disso) e as baixas vendas de seus relançamentos, sem falar da estruturação da Sega que dá prioridade a algumas poucas séries que trazem retorno comercial certo (como *Sonic* e *Yakuza*), não há grandes chances de vislumbrarmos uma continuação ou reboot para *Streets of Rage*. Yuzo Koshiro sugeriu a criação de um abaixo-assinado à Sega para trazer a franquia de volta, o que de fato foi feito mas não trouxe resultado. Já se passaram mais de 20 anos desde *Streets of Rage 3*. Resta manter a esperança para que a companhia volte a olhar para o passado e contar com a boa vontade dos fãs, que tentam preencher o vazio nesses últimos anos. Até lá, vamos conviver com as lembranças de um tempo em que o trio Adam, Axel e Blaze assistem ao pôr do Sol sobre a cidade pacífica...

Sem muito destaque, a propaganda traz o selo "Activated" para dizer que o jogo é compatível com acessório Activator

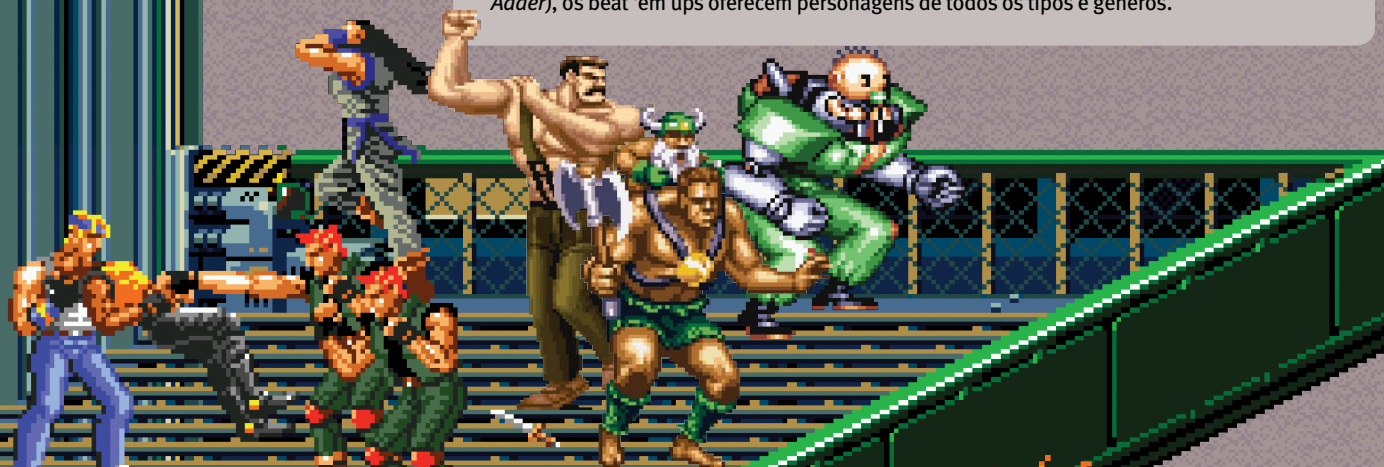
DEZ CONVENÇÕES DOS BEAT 'EM UPS

Entre clichês e elementos recorrentes de game design, selecionamos dez itens que costumam figurar em jogos do gênero beat 'em up.

Arsenal variado

Além dos pés e dos punhos, os personagens são pródigos em usar uma grande quantidade de armas. Tacos de beisebol, facas, chicotes, espadas, canos... E até armas de fogo, como pistolas e metralhadoras. A maioria desse armamento possui uso limitado, mas não é raro que os beat 'em ups tenham heróis armados durante toda a aventura.

Diversos tipos de personagens

De um prefeito (Haggar, de *Final Fight*) até um bebê (Baby Commando, de *Captain Commando*), passando por um gigante controlado por um anão (Goah, de *Golden Axe: The Revenge of Death Adder*), os beat 'em ups oferecem personagens de todos os tipos e gêneros.

Fase no elevador

Não importa a época ou a temática, ela aparece em muitos jogos do gênero. Enquanto os heróis sobem de elevador em edificações que parecem não ter fim, surgem multidões de inimigos de todos os andares. Não seria mais fácil subir de escada?

Ataques especiais

A maioria dos beat 'em ups possui um botão de pulo e um de golpe. Um ataque mais poderoso costuma ser desferido apertando ambos os comandos ou então com um terceiro botão. Esse especial pode resultar em perda de energia do próprio herói, mas isso não é uma regra.

Multiplayer cooperativo

Um dos grandes atrativos do gênero é a quantidade de pessoas que podiam se juntar para entrar na briga, especialmente nos fliperamas. Jogar de dois é bom, três é melhor ainda, quatro é fantástico e seis só mesmo no arcade *X-Men* da Konami.

Alimentação insalubre

Pizza, hambúrguer, pernil, frango assado, frutas e até xícaras de chá. Para recuperar a energia perdida, basta se alimentar de uma dessas iguarias encontradas no cenário. Não importa se está no chão, dentro de um latão ou no lixo: tudo é comestível.

Não deixe ninguém para trás

A progressão das fases da maioria dos jogos do gênero exige que o jogador elimine todos os inimigos do ambiente antes de continuar sua jornada. Não costuma ser permitido simplesmente desviar ou fugir deles, como acontece em um jogo de plataforma ou em um survival horror, por exemplo.

Você de novo?

A mudança da paleta de cores do mesmo sprite para representar inimigos diferentes não é exclusividade dos beat 'em ups, mas como os jogos do gênero costumam trazer uma quantidade indecente de oponentes, esse recurso se torna mais evidente. Não deixa de ser válido para diminuir a repetição, desde que aplicado com parcimônia.

Sequestro

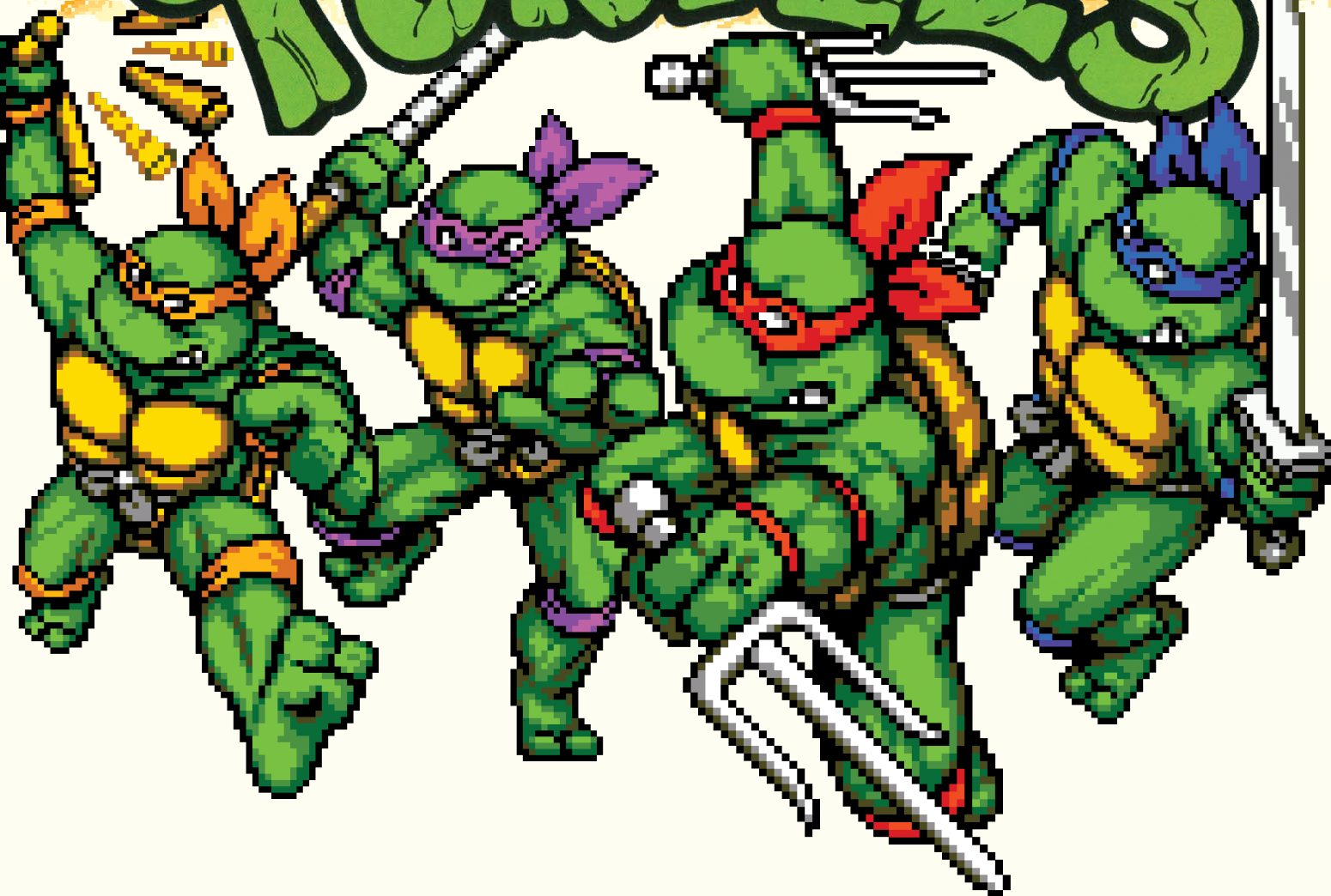
Os beat 'em ups não são conhecidos por enredos mirabolantes. Uma premissa muito comum adotada pelos jogos do gênero para justificar a pancadaria é o sequestro de um personagem conhecido pelos heróis. *Tartarugas Ninja*, *Double Dragon*, *Final Fight*, *Battletoads* e *Vendetta*, só para citar alguns, apresentam essa história.

Chefes

Barras imensas de energia, dimensões gigantescas, força sobre-humana: os chefes do gênero costumam impressionar pelo tamanho, sendo muito mais poderosos que os inimigos comuns. Para conferir dez dos chefões mais memoráveis, não deixe de ver a outra galeria desta edição.

Teenage Mutant Ninja Turtles

As Tartarugas Ninja e os seus beat 'em ups mais inesquecíveis

Por Alexei Barros

As Tartarugas Ninja são um dos maiores ícones da cultura pop da década de 90. O quarteto formado por Leonardo, Raphael, Michelangelo e Donatello saiu de uma história em quadrinhos independente, em 1984, para ganhar fama na TV, com o desenho animado, em 1987. Os mutantes batizados com os nomes de artistas renascentistas estavam em todo o lugar: brinquedos, roupas, filmes... Os videogames logo entraram na lista dessa popularidade, quando a Konami percebeu o potencial da franquia e obteve os direitos para produzir jogos dos heróis fanáticos por pizza. Foi o nascimento de clássicos que contribuíram para a difusão do gênero beat 'em up nos arcades e consoles.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (ARCADE)

A franquia *Teenage Mutant Ninja Turtles* estreou em 1989 no NES, mas o jogo não fez jus ao que os fãs esperavam (ver quadro "Casco duro", na próxima página). A Konami se redimiu no mesmo ano com outro jogo, homônimo, só que desta vez um beat 'em up para arcades.

A apresentação impressionava. As nuvens escondem a Lua e as luzes dos prédios se transformam em rastros luminosos de tão rápido que a imagem chega ao chão. Do bueiro saem as Tartarugas Ninja prontas para atacar, ao som dos versos "Teenage Mutant Ninja Turtles / Heroes in a half-shell / Turtle power!". Ouvir uma abertura cantada, exatamente como na animação, era um impacto e tanto na época. Apesar de reproduzir apenas o início da canção do desenho, essa 'palhinha' deixava os aficionados no clima. E nem precisava ser fã para ficar extasiado com a introdução: nada que os jogadores tinham em casa no NES ou no Master System chegava perto daquela qualidade.

A jornalista e aliada dos heróis, April O'Neil, está a perigo em um prédio em incêndio. As Tartarugas pulam até ao terraço, com o detalhe do Michelangelo caindo sentado antes de entrar, referência às presepadas do herói no desenho. Lá dentro, o cenário é fantástico, com as labaredas de fogo tomando parte da tela. O ambiente foi tomado por soldados do Clã do Pé, robôs e bolas de ferro rolando escada abaixo. E, então, a pancadaria começa...

A primeira pancadaria licenciada

TMNT não foi o primeiro beat 'em up da Konami. Um pouco antes, também em 1989, a produtora lançou os arcades *Crime Fighters* e *Special Project Y*. *TMNT* foi, sim, o primeiro beat 'em up licenciado da empresa. Assim como *Crime Fighters*, *TMNT* permite que quatro pessoas joguem juntas, com cada um no controle de um dos heróis.

Com o imenso bastão bo, Donatello tem a maior envergadura de ataque, mas é o mais lento. O par de nunchakus de Michelangelo garante força e velocidade, apesar do curto alcance. Raphael, por sua vez, é o mais fraco, porém conta com os golpes mais velozes com os seus dois sai. Já Leonardo é o melhor na média com seu par de espadas.

- **Ano:** 1989
- **Publicação:** Konami
- **Desenvolvimento:** Konami
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** NES, PC, Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum e Xbox 360 (Xbox Live Arcade)

Michelangelo é o atrapalhado do grupo

Os comandos não podiam ser mais simples: um botão para ataque e outro para pulo. Os dois juntos ativam o golpe especial – Michelangelo, Leonardo e Donatello atacam com suas armas no ar, ao passo que Raphael tem um especial diferente: uma cambalhota seguida de um chute. Durante o salto do personagem, é possível desferir dois tipos de voadora ou um golpe no ar parecido com o especial, dependendo da altura do pulo em que se aperta o botão de ataque. Eventualmente, a Tartaruga pode arremessar um inimigo, com a arma, mas esse movimento acontece

O fogo tomando a tela consegue passar uma sensação de perigo

Hidrantes explodindo, o Destruidor na TV... Os cenários exibem detalhes bem bacanas

Quanto mais amigos no multiplayer, maior é o número de inimigos na tela

de forma aleatória. Ao pular e apertar o direcional contra uma parede, o herói salta na direção contrária – útil para fugir do sufoco –, mas há poucas paredes, então isso raramente acontece. Nuances à parte, não é um gameplay dos mais técnicos, e prevalece o esmagamento de botões para deter os inimigos.

Os soldados comuns de coloração roxa do Clã do Pé não são os caras mais espertos do mundo, mas um deles pode imobilizar um dos heróis para que os outros desçam a porrada. Em momentos específicos, eles arremessam dinamites ou tampas de bueiro (que podem ser rebatidas) e ainda surgem de moto ou de carro conversível. Os rivais são mais perigosos quando surgem em outras cores de uniforme, o que indica que estão armados com shurikens, bombas, lanças, bumerangues, martelos e metralhadoras.

Para detê-los, o cenário pode ser usado a favor das Tartarugas: batendo em um parquímetro, o poste quebra e voa nos inimigos; também dá para quebrar um hidrante, o que produz um jato d'água capaz de deter os soldados que estiverem no caminho. Mais do que a Inteligência Artificial dos oponentes, o que impressiona é a quantidade absurda deles, que aumenta de acordo com o número de jogadores. É possível que a tela seja tomada por até nove rivais, sem queda perceptível de velocidade.

Adrenalina como na TV

Para os limitados padrões de narrativa da época, a Konami se empenhou em contextualizar os acontecimentos ao longo da aventura, com telas minimamente animadas entre as fases que mostram a saga dos personagens. O jogo contabiliza cinco estágios, sendo que cada um conta com mais de um cenário. Após o prédio em chamas, as Tartarugas seguem pelas ruas, esgotos e um estacionamento, onde salvam April. Eles vão pela estrada, em um trecho a pé e depois de skate, e sofrem um acidente com furgão. O Mestre Splinter é sequestrado, mas logo é salvo em uma fábrica. As Tartarugas então entram no Tecnódromo, local que é palco dos últimos confrontos.

Com exceção das duas partes da estrada, há um chefe antes da mudança de ambiente e, durante a jornada, os heróis enfrentam, respectivamente: Rocksteady, Bebop, Baxter Stockman, Bebop e Rockesteady juntos, Granitor, General Traag,

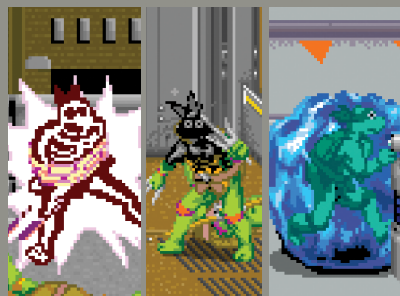
Os chefões de *TMNT*: Rockesteady (1), Bebop (2), Baxter Stockman (3), Granitor (4), General Traag (5), Krang (6) e Destruidor (7). No arcade, o Tecnódromo (8) é o palco da última fase, mas no primeiro jogo de plataforma das Tartarugas Ninja para NES, o veículo é de fato um chefe

CASCO DURO

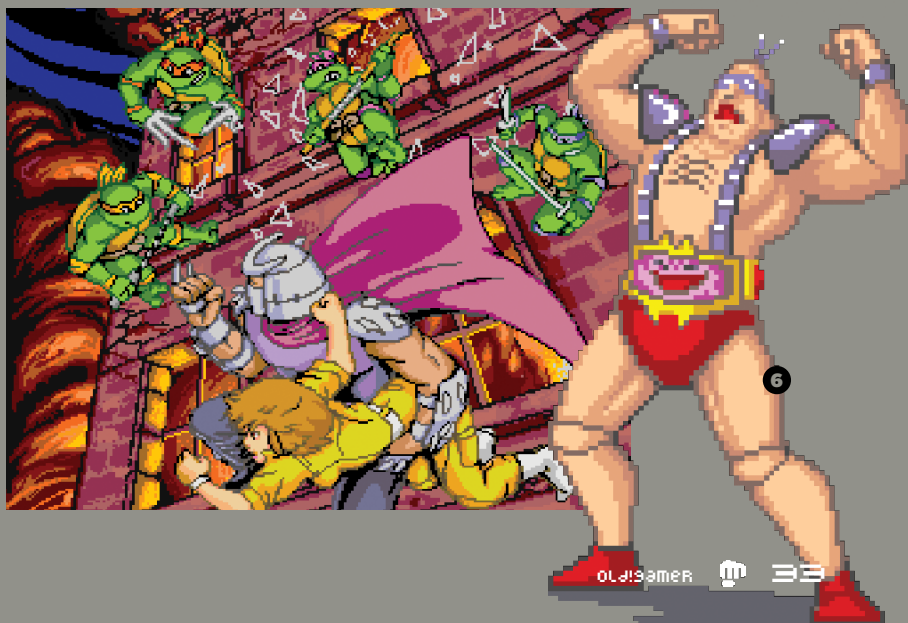
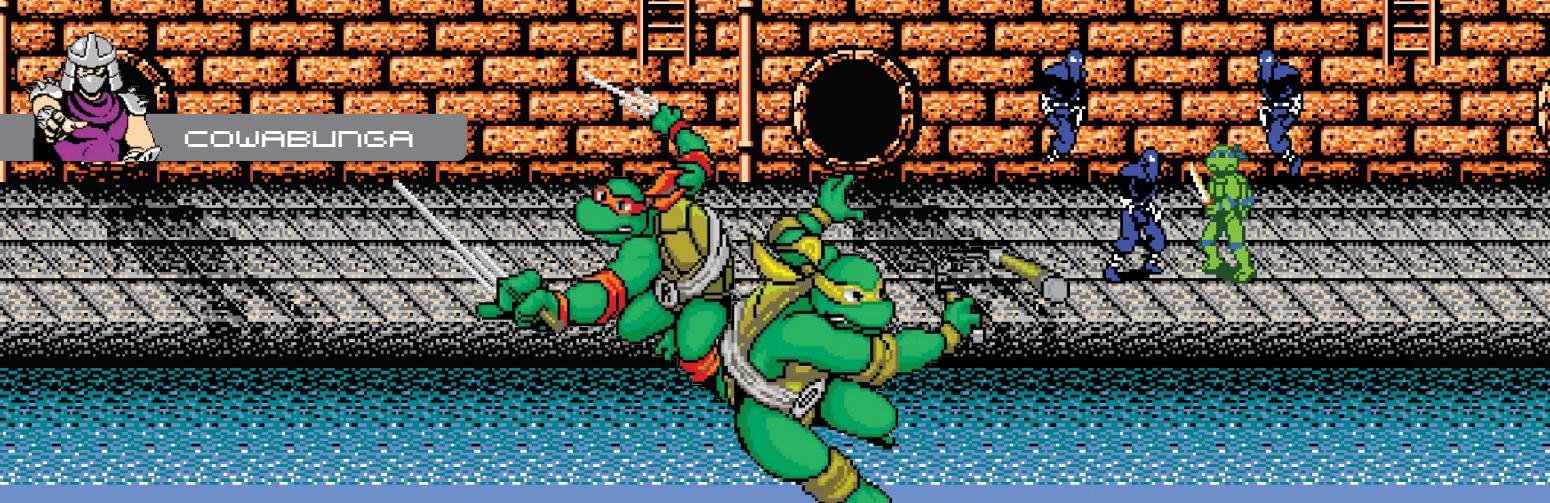
Antes da linhagem dos beat 'em ups, a Konami fez o primeiro jogo das Tartarugas Ninja para NES. Mesmo sendo um jogo fraco, ele vendeu inacreditáveis 4 milhões de cópias, o que mostra a força do desenho animado na época. Esse *TMNT* é uma aventura de plataforma para apenas uma pessoa que permite alterar de personagem a qualquer momento. O problema é quando surgem desafios difíceis demais, como a fase debaixo d'água, com tempo limitado e repleta de algas que dão choque. Diversos personagens do desenho aparecem, mas Krang ficou de fora. O jogo ganhou versões para os computadores PC, Amiga, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX e ZX Spectrum, que não melhoram muito as coisas. *TMNT* também chegou a ser vendido no Virtual Console do Nintendo Wii, mas o título foi retirado pelo fato de a licença ter expirado.

Krang e, finalmente, o Destruidor. Não há grandes segredos para derrotá-los, já que os padrões de ataques e a estratégia de "bater e esquivar" funciona quase sempre. A batalha mais diferente é contra Baxter Stockman em sua máquina voadora. Além de serem necessários ataques aéreos para derrotá-lo, o chão é infestado pelos Mousers, pequenos robôs em forma de ratos com garras afiadas.

Para manter os laços com o desenho animado, os personagens soltam diversas frases dubladas ao longo do jogo, como

Escolha sua tartaruga: eletrocutada, chamuscada ou congelada

o "Hang on, April" do Mestre Splinter na abertura, o "Duuuh, who put the lights out?" no momento em que um dos heróis cai no bueiro, o "Pizza Time!" ao encontrar uma pizza para recuperar a energia ou as provocações de Rocksteady e Bebop antes das batalhas. Essas falas aparecem escritas em balões, honrando as origens da série nos quadrinhos. E a Konami até se deu ao trabalho de fazer sprites específicos para certos tipos de dano nos protagonistas, seguindo o estilo caricato do desenho animado, como o esqueleto do personagem na descarga elétrica do tentáculo do robô Roadkill Rodney, na cara chamuscada após ser queimado pela arma do Granitor ou a Tartaruga congelada no Tecnódromo.

Apesar de a Konami ter ficado conhecida pelo capricho nas trilhas musicais de suas produções, não se esperava o mesmo esmero em um jogo licenciado. Foi uma ótima surpresa: as músicas são empolgantes e inspiradíssimas, combinando perfeitamente com a pancadaria incessante, como a misteriosa música do esgoto ou o memorável tema da fase da estrada. As faixas sintetizadas são marcadas pela batida da bateria e por muitos gritos de "hei!", além do icônico tema do desenho que também ressoa em diversas músicas da trilha. Nos consoles domésticos não se ouvia nada com aquela qualidade de timbres.Os responsáveis por essa obra-prima foram Mutsuhiko Izumi e Miki Higashino. Izumi chegou a compor a trilhas de outros arcades da casa, como o própria sequência *Turtles in Time*, antes de assinar músicas com ênfase na guitarra para a série *Guitar Freaks*, da Bemani, a divisão da Konami responsável por jogos musicais (batizada assim em homenagem ao popular

Destruidor e sua mania de sequestrar repórteres protegidas por mutantes ninjas

Beatmania). Por sua vez, Higashino, que já tinha criado as músicas de *Knightmare* (MSX) e dos shmups de arcade *Gradius* e *Salamander*, ganharia mais fama pelas trilhas de *Suikoden I* e *II*. Até hoje não se sabe ao certo qual foi o grau de participação de cada um dos músicos.

Estar com três amigos em frente à tela de um arcade primoroso, embevecido pelas músicas e gráficos, com a bagunça causada por explosões e hordas de oponentes, era uma experiência inesquecível para quem gastou fichas no jogo, compensando a pouca variedade de inimigos e o estilo de controle repetitivo. *TMNT* foi um marco para a Konami, já que o jogo abriu caminho para o licenciamento de franquias como *Simpsons*, *X-Men* e *Asterix*.

Além de botar seu logo no cenário, a Pizza Hut distribuiu um vale-pizza na caixa do jogo nos EUA

Junto com a nevasca inédita veio o chefe Tora, exclusividades da versão do NES

A melhor conversão do arcade

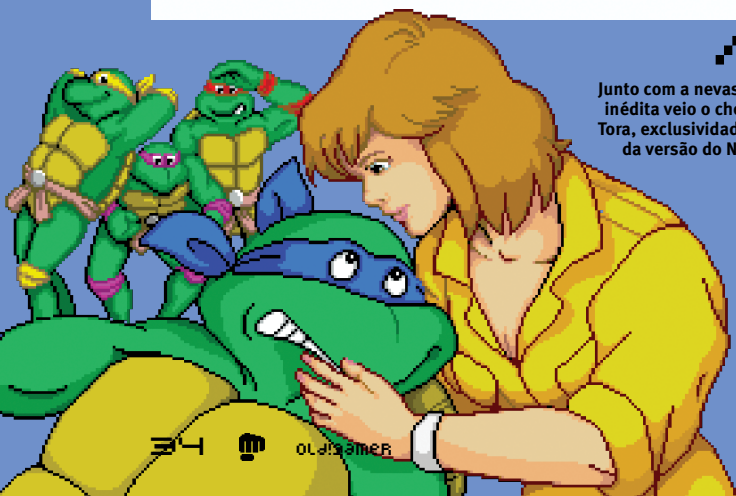
Após o êxito (comercial, ao menos) do primeiro *TMNT* do NES, o sistema da Nintendo recebeu uma adaptação da aventura de arcade. Para distinguir do primeiro jogo, foi lançada como uma sequência: *Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Arcade Game*.

Até onde a paleta de cores do console permite, trata-se de uma versão honesta, deslizes à parte. No esgoto, a cor azul da água faz parecer que ela está limpa e não reproduz a mesma imundície das águas sujas do fliperama; e os carros do trecho no estacionamento são gigantes, totalmente fora de proporção. Apesar disso, foram mantidos detalhes como Michelangelo caindo sentado na abertura e a mulher de skate passando na rua. Dá para ver as Tartarugas piscarem o olho, assim como no arcade.

Para oferecer algum tipo de novidade, a versão do NES também ganhou conteúdo exclusivo, que não existia no arcade. Entre a fase do esgoto e do estacionamento, foi incluída uma seção na neve com o chefe Tora, um tipo de cão humanoide. A ambientação destoa do resto do jogo, mas é dada uma explicação para a mudança de clima na cidade: uma esfera era responsável pela nevasca e, após ser destruída pelos heróis, a primavera volta.

Depois que o Mestre Splinter é libertado, há outro estágio inédito em um dojo que é bastante longo e difícil, terminando com o chefe Shogun, um samurai cuja cabeça se desprende do corpo para atacar as Tartarugas. Ambas as seções contam com inimigos novos, como os bonecos de neve na parte no inverno e os tigres brancos na outra, adicionando variedade aos exércitos de soldados do Clã do Pé. Outra diferença para o arcade é que a luta com o Bebop e o Rocksteady juntos passou a ser contra Baxter Stockman na forma de mosca mutante, voando na combate.

Uma peculiaridade dessa versão são as propagandas da Pizza Hut, com o logo da pizzaria americana aparecendo no cenário. Por mais sucesso que o NES fizesse na época, foi uma iniciativa à frente de seu tempo pensar nesse tipo de publicidade – exclusiva da edição norte-americana. A Pizza Hut incluiu um cupom que garantia uma pizza grátis na caixa do jogo.

TMNT teve outras adaptações (quadro ao lado), e a melhor é a do NES – até por ser a única da própria Konami. O jogo chegou a ser listado para o Virtual Console do Nintendo Wii, porém esse lançamento digital não aconteceu.

OUTRAS CONVERSÕES

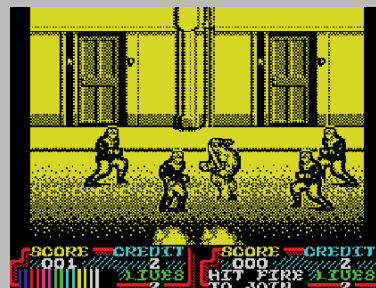
O port das Tartarugas Ninja para NES é o mais popular, mas não é o único. O título saiu para diferentes computadores com o nome *Teenage Mutant Hero Turtles - The Coin-Op!*. Aqui, cabem duas explicações: a palavra "ninja" implicava violência excessiva para um programa infantil na Europa, por isso "ninja" foi substituído por "hero" – é assim que o desenho animado ficou conhecido no Reino Unido e em outros países; o "The Coin-Op!" serviu para diferenciar esse jogo do predecessor, já que o original do NES também foi lançado para computadores.

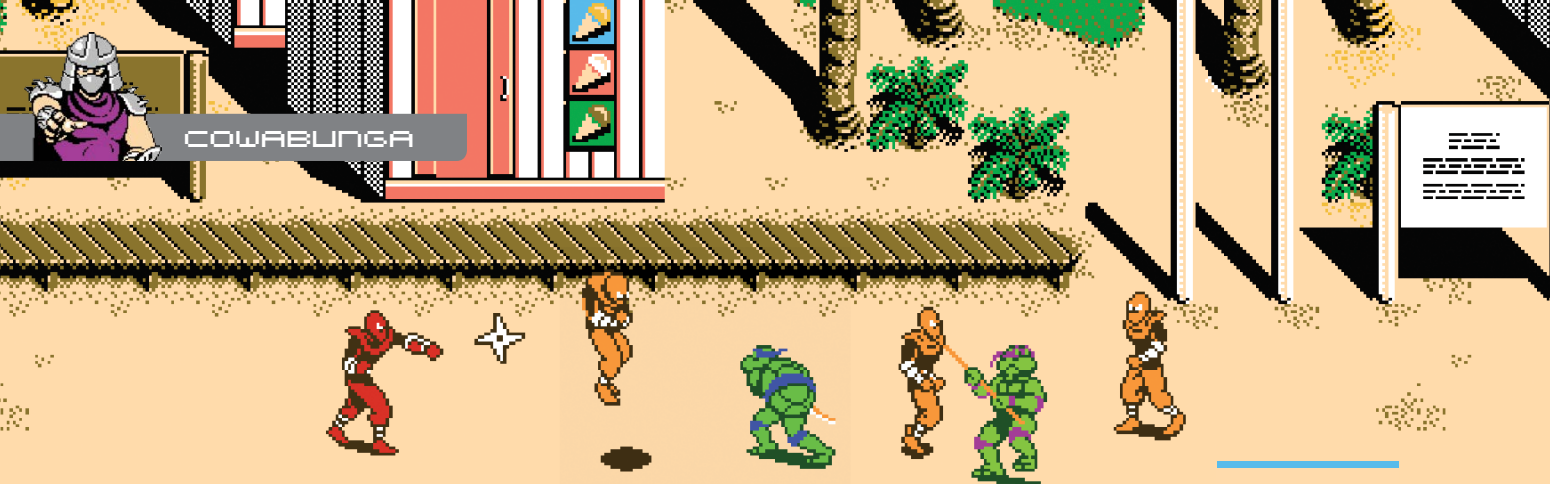
PC (1991, Probe Software/Image Works): em aspectos gráficos, é a versão que mais se aproxima da original, mas isso não adianta muito quando os controles são terríveis e a animação, lerdíssima. A parte musical é uma aberração: durante o jogo inteiro, só toca uma única música em looping!

Amiga (1991, Probe Software/Image Works): Chegam a aparecer cinco inimigos na tela, e o visual é competente, apesar de a animação dos sprites ser lenta que só. Não há músicas na ação, apenas o tema pouco inspirado do compositor holandês Jeroen Tel (o mesmo de *RoboCop 3* do NES) na tela-título. Essa versão conta com multiplayer para duas pessoas.

Amstrad CPC (1991, Probe Software/Image Works): tirando a lentidão, é uma conversão honesta, com modo cooperativo para dois jogadores e até cinco ninjas na tela ao mesmo tempo. Para os padrões do Amstrad CPC, tem bons gráficos e cores. Só há uma música na introdução e nada durante a ação.

Atari ST (1991, Probe Software/Image Works): tem os mesmos problemas de animação lenta do Amiga, assim como multiplayer para duas pessoas. Esse port leva vantagem no áudio por contar com faixas adaptadas pelo músico Martin Walker com a característica sonoridade de chiptune do sistema.

Commodore 64 (1991, Mirrorsoft/Image Works): o principal ponto negativo é a inexistência do multiplayer cooperativo. O solitário aventureiro precisa superar a ruindade dos controles e a lentidão da ação. Diferentemente do PC, Amiga e Atari ST, sistemas mais avançados que o Commodore 64, há trilha sonora. Como no Amiga, a parte musical ficou sob os cuidados de Jeroen Tel, mas aqui ele de fato compôs novas faixas em vez de arranjar as do arcade. Elas são contagiantes e combinam muito bem com o jogo, apesar de não se equipararem à genialidade das originais. Considerando as limitações do Commodore 64, os gráficos são passáveis.

ZX Spectrum (1991, Probe Software/Image Works): a mera existência de uma adaptação de *TMNT* para o diminuto computador já é quase um milagre. Mais impressionante ainda é ela ter multiplayer para dois jogadores, side-scrolling e cerca de quatro inimigos na tela. Quem não está acostumado com as restrições da máquina se incomodará com a ausência de músicas e os gráficos com cores que mudam ao longo do jogo (a primeira fase é preta e amarela, a segunda é preta e branca, e assim por diante).

Xbox 360 (Xbox Live Arcade) (2007, Digital Eclipse/Ubisoft/Konami): essa excelente conversão esteve à venda na rede digital XBLA com o nome *TMNT 1989 Classic Arcade*, obra da Digital Eclipse em uma publicação conjunta da Konami com a Ubisoft, detentora da licença da franquia na ocasião. Alguns gráficos do filme de 2007 foram implementados nos menus, mas o visual original e o o áudio ficaram intactos. O estúdio ainda acrescentou o sistema de conquistas (achievements) e modo online no multiplayer para até quatro pessoas. O jogo foi retirado do catálogo da Xbox Live Arcade no final de 2011, deixando os fãs sem uma das melhores aventuras das Tartarugas Ninja.

- **Ano:** 1992
- **Publicação:** Konami
- **Desenvolvimento:** Konami
- **Plataforma:** NES

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES III: THE MANHATTAN PROJECT (NES)

Mesmo com a geração 16-bit em andamento, o NES se mantinha no mercado com lançamentos no ápice técnico do console. Ainda havia espaço para mais um beat 'em up das Tartarugas Ninja nos moldes de *Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Arcade Game*. E não foi nem necessário um arcade para se basear. Assim, *Teenage Mutant Ninja Turtles III: The Manhattan Project* foi lançado diretamente para NES em 1992.

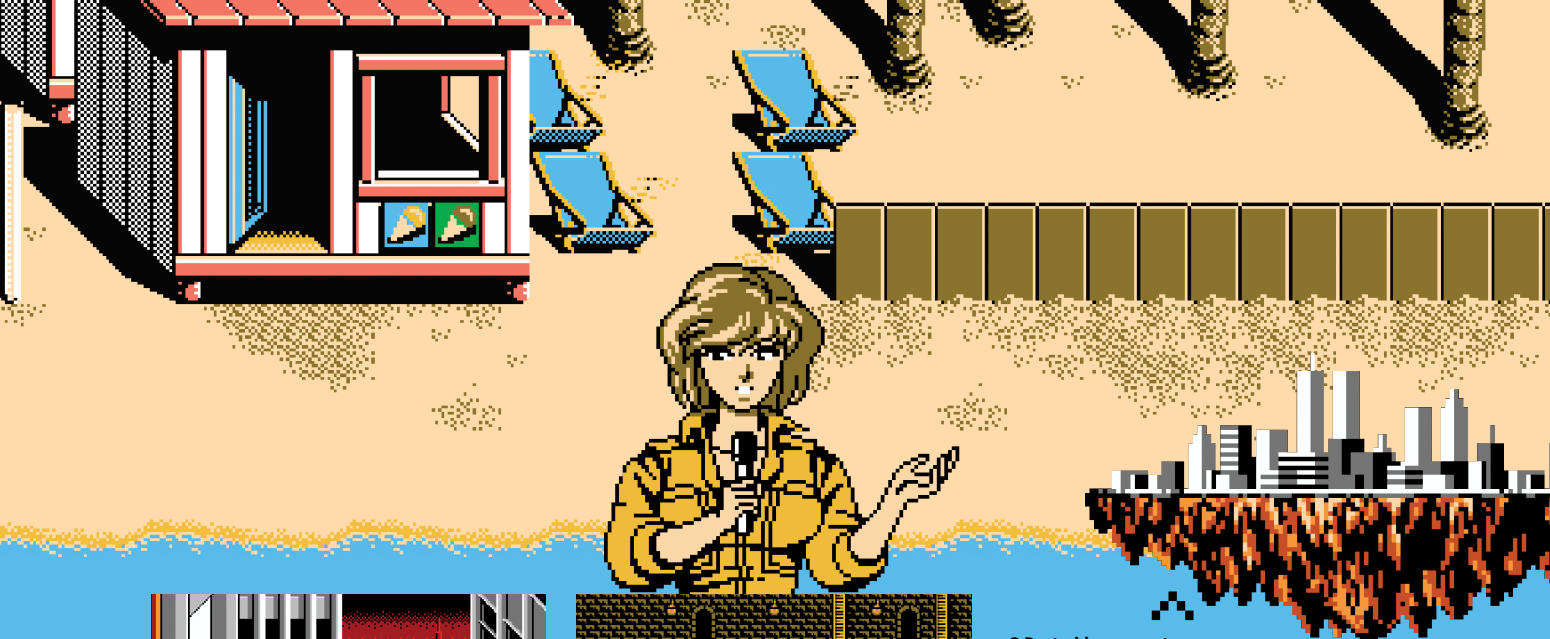
A cena de abertura do arcade original com as Tartarugas saindo do bueiro não existia no port 8-bit correspondente, mas aqui ela enfim foi implementada. A história do jogo é apresentada com imagens legendadas, como já era de costume na época. Os heróis estavam curtindo as férias em uma praia na Flórida e não deixavam de acompanhar as reportagens de April pela TV. A imagem sai do ar e o Destruidor sequestra a jornalista e levar junto a Ilha de Manhattan, que se desprende do chão e passa a flutuar. O vilão avisa: se quiserem April e a Ilha de volta, que venham buscar.

Fogo amigo e pisca-pisca de sprites

Como o predecessor, o jogo permite que duas pessoas joguem ao mesmo tempo, em dois tipos de multiplayer. O "2 Turtles A" garante que as Tartarugas não vão causar perda de energia do seu companheiro (o famoso "fogo amigo"), ao passo que no "2 Turtles B" os heróis se machucam se baterem um no outro. Uma característica interessante no cooperativo é que se um jogador zerar as vidas, ele pode usar as vidas do aliado sobrevivente. A cada vida perdida também é possível trocar de personagem, algo não permitido no antecessor. Outra mudança é que a barra com as informações do estado de saúde das Tartarugas fica posicionada embaixo, não em cima da tela como no jogo anterior.

A grosso modo, os comandos foram mantidos, com um botão para ataque e outro para o pulo. A diferença é que as Tartarugas têm especiais diferentes que provocam gasto de energia na execução do golpe. Quando o personagem está cercado de rivais, é uma boa forma de tentar sair do aperto e pode fazer até com que a perda de saúde seja menor do que matar os oponentes normalmente. Leonardo gira como uma centrífuga para fatiar inimigos com as espadas, Raphael ataca no ar como uma broca, Michelangelo

O pior de Dirtbag não é nem a sua picareta, mas os ataques sônicos

Bebop chega de jipe mandando um salve para a galera e granadas para o herói

apoia os dois braços no chão para dar um chute de costas e Donatello dá varias cambalhotas no ar para desferir uma pancada com o bastão. Fora isso, outra novidade é que, segurando o direcional para baixo junto com o botão de ataque, a Tartaruga arremessa o oponente, o que é uma forma eficiente de dar um respiro sem perder energia como nos especiais.

O nível de detalhes dos personagens é algo para ser elogiado, considerando o tamanho dos sprites. Além de piscarem os olhos, quando estão paradas as Tartarugas mexem as armas – Leonardo, entediado, bate o pé no chão. Só o flicker que não teve jeito mesmo: são sprites demais na tela para o NES suportar, e o pisca-pisca é frequente como no jogo anterior.

Das oito fases, certos ambientes, como o esgoto, a estrada e o Tecnódromo, deixam uma sensação de déjà vu do predecessor, mas as semelhanças param por aí. O jogo é muito mais variado e passa pela praia, mar (em uma fase à bordo de pranchas de surfe), navio, parque, metrô e até o terraço de um prédio. Se no antecessor os heróis passavam a maior parte do tempo avançando da esquerda para direita, aqui há trechos em que o deslocamento vai de cima para baixo e de baixo para cima, dando mais diversidade à aventura. Alguns cenários permitem que o personagem se segure na borda, como na ponte, evitando a queda.

O principal ataque de Leatherhead é um agarrão que causa um belo estrago

Groundchuck arranca um cano para preparar sua especialidade: purê de tartaruga

Dentro do Tecnódromo, é hora de chutar o traseiro do Destruidor. O vilão aumenta seu poder e apela com raios

O Destruidor sequestrou Manhattan, literalmente

Mais inimigos para socar

Assim como os cenários, os próprios oponentes são mais diversificados. Há mais variedade de ninjas, como os que jogam areia nos olhos das Tartarugas na primeira fase, os que arremessam pesos de ferro e tonéis, os que vêm em dupla, segurando pistolas – que emitem um raio que atravessa a tela – e os que pilotam os Mother Mousers, robôs bípedes. Isso sem contar os Stone Warriors armados com metralhadoras e bazucas, e outros robôs, como os Hoverbots nos esgotos e os Flippers no Tecnódromo.

Em relação aos chefes, além do retorno de Rocksteady, Bebop (dessa vez com uma bola de ferro presa à cabeça por uma corrente), Krang e Destruidor, o jogo importa mais inimigos do desenho: o touro mutante Groundchuck que chega a arrancar um cano para atacar durante a batalha; a tartaruga Slash; o rato Dirtbag, que ataca com uma picareta; o aligátor Leatherhead, que usa uma arma de fogo; o felino Rahzar; e Tokka, com seu casco espinhudo.

Na parte sonora, Kozo Nakamura volta de *The Arcade Game* agora acompanhado por Tomoya Tomita e Yuichi Sakakura, embora, novamente, seja difícil precisar a participação de cada um, até porque eles estão creditados como sound designers, o que inclui também efeitos de som. As músicas são magistrais, com melodias incríveis e o mesmo nível de empolgação até o final do jogo. Mantendo a tradição, o tema do esgoto é incrível, bem como a faixa que toca no terraço, próxima do encerramento da aventura.

Teenage Mutant Ninja Turtles III: The Manhattan Project foi uma merecida despedida das Tartarugas Ninja no NES e, como as séries contemporâneas *Super Mario Bros.* e *Castlevania*, definitivamente chegou ao ápice dos 8-bit em seu terceiro episódio.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TURTLES IN TIME (ARCADE)

Enquanto outras franquias licenciadas pela Konami renderam apenas um arcade beat 'em up, como os citados *Simpsons* e *X-Men*, as Tartarugas Ninja ainda tiveram uma sequência para fliperama dois anos após o jogo original. *Turtles in Time* é um jogo originário do arcade que, inclusive, foi lançado antes de *Teenage Mutant Ninja Turtles III: The Manhattan Project*. Baseado em um censo feito com colecionadores, o site Arcade Museum classifica o grau de raridade de *Turtles in Time* como uma máquina "comum", ao passo que o antecessor é "muito comum", o que ajuda a explicar por que o jogo aparentemente ficou mais conhecido pela versão do SNES.

Não tão impactante quanto a abertura do predecessor, a introdução mostra imagens aleatórias das Tartarugas com um trecho da música "Pizza Power". Essa canção fazia parte da Coming Out of Their Shells, turnê live action (ou seja, com atores caracterizados como os personagens) que foi lançada em VHS e teve a trilha sonora publicada em CD. Isso é puro anos 90...

Liberdade perdida

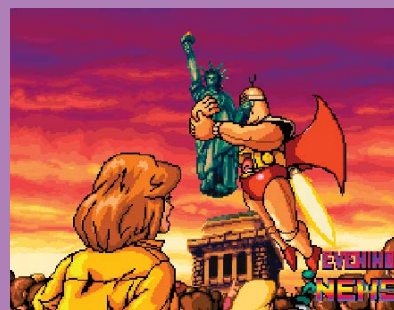
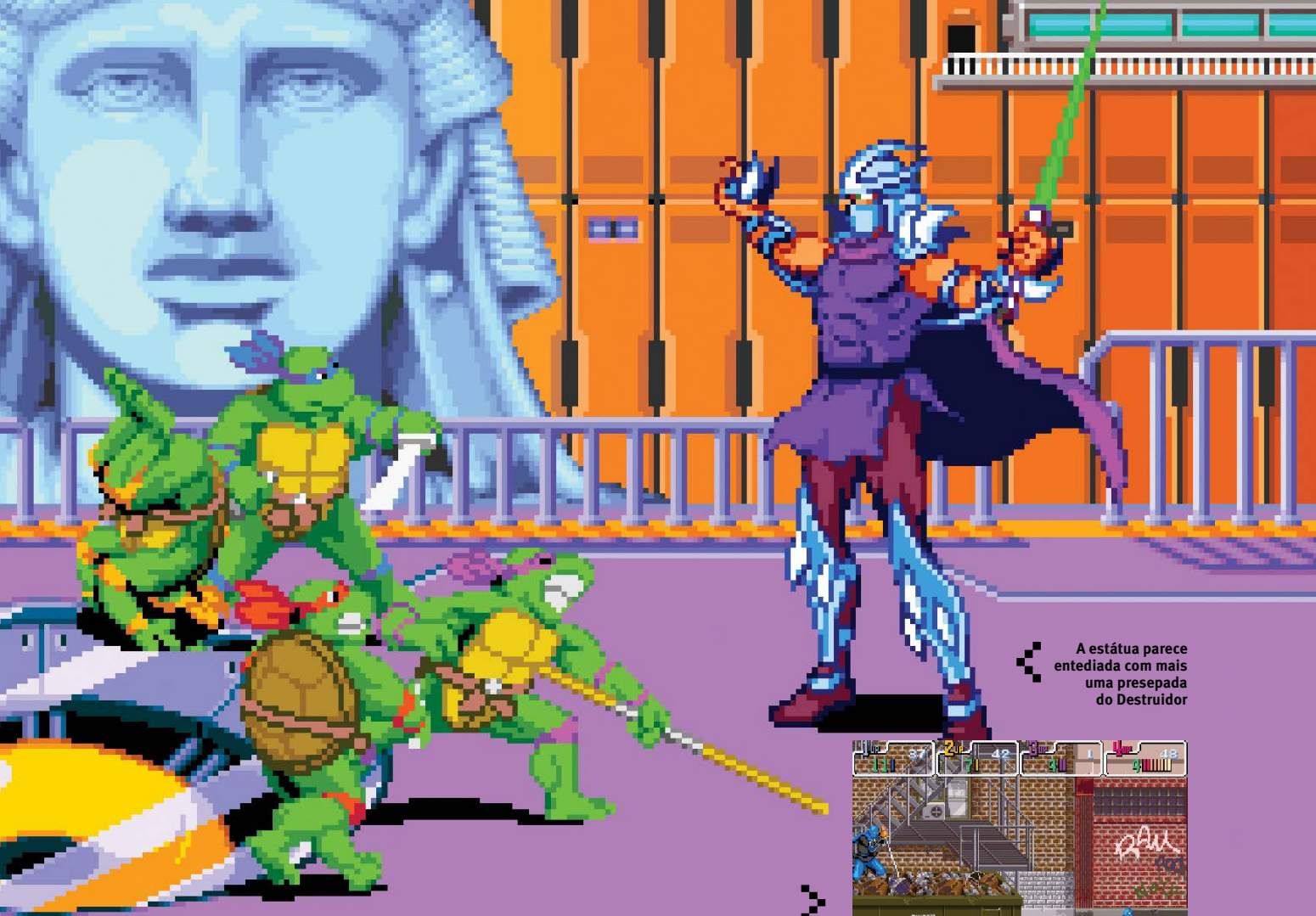
A história começa com uma breve cutscene. April O'Neil está fazendo uma entrada ao vivo no momento em que a Estátua da Liberdade é roubada por Krang, que pilota seu novo androide em tamanho gigante. Com a sua risada maquiavélica, o Destruidor provoca as Tartarugas, que estavam assistindo à TV e iniciam a ação para conter os arqui-rivais.

Após a primeira fase no centro da cidade de Nova York, *Turtles in Time* segue os passos do predecessor, com um estágio nas ruas e outro no esgoto, à bordo de pranchas. O jogo justifica o nome no final dessa parte, quando, sem muitas explicações, o Destruidor faz as Tartarugas viajarem no tempo por vários períodos históricos. Ou seja, uma premissa que serve como desculpa para criar fases temáticas diferentes, como Pré-história, a era das Grandes Navegações, Velho Oeste e o futuro (em 2020, à bordo de hoverboards, e em 2100).

Não que tudo isso precisasse fazer sentido, mas a caracterização das fases não explora o que essas épocas oferecem no imaginário popular. As regiões montanhosas, a caverna na Pré-história, o trem do Velho Oeste e outros cenários do jogo podiam se passar como de qualquer período – faltou um trabalho de design melhor.

- **Ano:** 1991
- **Publicação:** Konami
- **Desenvolvimento:** Konami
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versão:** Super Nintendo

Krang sequestrou a Estátua da Liberdade e está aterrorizando a população de Nova York

A corrida no esgoto lembra *Battletoads*, mas com alienígenas e armadilhas pontudas

A estátua parece entediada com mais uma presepada do Destruidor

"Gente, acho que o Donatello precisa de ajuda ali no outro lado"

REMAKE PERDIDO NO TEMPO

Remakes... sempre um dilema. Em 2009, já com a licença das Tartarugas Ninja sob a tutela da Ubisoft, o remake *Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time Re-Shelled* foi relançado nas redes digitais Xbox Live Arcade (Xbox 360) e PlayStation Network (PlayStation 3), apresentando gráficos poligonais que seguem o traço das temporadas mais modernas do desenho, multiplayer de até quatro pessoas local ou online, nova dublagem e trilha sonora diferente. Detalhe: o jogo é uma releitura do arcade e não conta com as fases e os chefes implementados no SNES. Aqui cabe a pergunta: realmente era necessário que fosse lançado o remake de um jogo como *Turtles in Time*? O novo estilo gráfico não tem o mesmo charme dos sprites dos anos 90, e sem as músicas originais o jogo virou uma mera caricatura. Seja como for, ficou apenas dois anos à venda. Em junho de 2011, a licença expirou e *Turtles in Time Re-Shelled* foi retirado das lojas digitais. Sorte (ou não) de quem comprou o remake na época.

Fora que os inimigos basicamente se mantêm os mesmos nos estágios, na maioria das vezes indiferentes à época em questão. Uma rara exceção são os soldados que vêm a cavalo e outros que se escondem com chapéus e ponchos no Velho Oeste.

Além dos Stone Warriors, que apareceram em *The Manhattan Project*, o jogo introduz mais variações de ninja, como os soldados verdes que atacam com arco e flecha. Em relação aos chefes, como em *The Arcade Game* para NES, Baxter Stockman surge em sua versão mutante e, assim como em *The Manhattan Project*, há o aligátor Leatherhead e a dupla Tokka e Rahzar, que aqui juntam forças. Completam a lista a tartaruga-robô Metalhead e Cement Man. Krang ataca duas vezes (uma com o androide e a outra em uma nave), e a luta final é contra o eterno Destruidor.

Durante essas viagens intertemporais, os jogadores curtem mais uma dose de músicas fantásticas de Mutsuhiko Izumi, agora creditado como o único compositor. Nesse banquete de faixas cheias de energia, com a bateria sintetizada e as linhas de baixo em destaque, dá para dizer que os temas das fases Sewer Surfin' e Neon Night-Riders estão entre as mais empolgantes.

Um port da versão arcade do *Turtles in Time* pode ser habilitado em *Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare* (PlayStation 2, GameCube e Xbox), lançado em 2005. É uma adaptação desastrosa, com abertura cortada, problemas de framerate, dublagem nova e trilha sonora diferente. Um problema grotesco que acontece na edição para PS2 é que, como cada personagem está associado a uma entrada de controle e não dá para mudar isso, é impossível jogar com o Donatello e o Raphael sem o acessório multitap.

Estreia no SNES

Por mais bacanas que fossem *The Arcade Game* e *The Manhattan Project*, era um caminho natural que a adaptação doméstica de *Turtles in Time* enfim aportasse no Super Nintendo. Já era 1992 e a Konami havia lançado clássicos como *Contra III: The Alien Wars* e *Super Castlevania IV*. Um console poderoso de 16-bit como esse poderia garantir uma conversão muito mais fiel. Só que o port, saiu como *Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time*, ficou ainda melhor que o arcade.

Em alguns aspectos, o fliperama leva vantagem. No SNES, os personagens não têm a mesma quantidade de quadros de animação, não há tantos inimigos de uma vez na tela, o multiplayer é restrito para duas pessoas e várias falas dubladas foram cortadas e substituídas por frases escritas – o detalhe da narração dos nomes das fases foi implementado apenas nessa versão, com o icônico “Big Apple, 3 AM”. Até a mecânica foi aperfeiçoada, e a principal mudança é que o movimento de arremessar o inimigo em direção à tela deixou de ser um acontecimento aleatório para se tornar uma ação intencional do jogador.

Assim como na versão do SNES, porém dá para sentir que a dificuldade foi diminuída. Para ver o final verdadeiro, é necessário terminar o jogo no Hard, o que nem chega a ser um desafio dos mais cabeludos. Sobre as mudanças: a fase Sewer Surfin’ passou a ser bônus,

Rat King queria dominar o mundo, mas não garantiu o controle nem dos esgotos

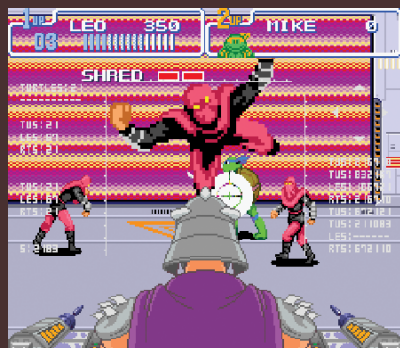
contabilizando o número de soldados e Chunky Cheese Pizza Monsters derrotados e o total de pizza coletados. Em vez da aparição sem sentido do Destruidor no esgoto, o estágio tem como chefe o Rat King à bordo do veículo Footski.

Em seguida há a nova fase Technodrome, Let’s Kick Shell com Tokka e Rahzar, que, no arcade, estavam no navio. O estágio acaba com uma batalha das mais interessantes e inovadoras: o jogador visualiza o Destruidor em sua máquina de combate, enquanto controla normalmente a sua Tartaruga Ninja. Nesse instante, o movimento de jogar inimigos na tela é essencial para justamente destruir a máquina com o impacto dos oponentes.

As mudanças não acabam aí. Slash, que aparecia em *The Manhattan Project* como um subchefe, substituiu o Cement Man para proporcionar uma das lutas mais difíceis, já que ele só pode ser atingido pelas costas. No lugar de Tokka e Rahzar no navio, aparecem os icônicos Bebop e Rocksteady, dessa vez caracterizados como piratas. A última diferença em relação aos chefes é que a batalha final é contra o Super Destruidor, que possui mais tipos de ataques do que sua versão arcade, que atirava bolas de fogo.

Os chefes passam a ter a energia exibida na tela, embora de modo pouco prático, que exige vários golpes para tirar uma barra de saúde – o correto seria mostrar exatamente quanto cada ataque tira da vida do rival. Os Mousers e Roadkill Rodneys, ausentes do arcade de *Turtles in Time*, voltaram. E vale mencionar as melhorias da fase Neon Night-Riders, que faz proveito do Mode 7 para exibir a pista de frente, ao melhor estilo *F-Zero*.

A adaptação do SNES omite a música cantada “Pizza Power”, que foi substituída pelo tema clássico do desenho em uma versão instrumental. Por último, o SNES inclui os modos Time Trial, que consiste em matar um certo número de oponentes no menor tempo, e o Versus, com combates entre dois jogadores – quase uma prévia do jogo de luta das Tartarugas que viria depois para SNES.

Jogar inimigos na tela tornou-se vital para acabar com os planos do Destruidor

A fase futurista Neon Night-Riders usa a tecnologia Mode 7, a mesma popularizada pelo clássico *F-Zero*

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE HYPERSTONE HEIST (MEGA DRIVE)

A Konami, fiel aliada da Nintendo, começava a se interessar pelo Mega Drive, em franca expansão no mercado, e lançou o exclusivo *TMNT: The Hyperstone Heist* para o console. Bom, exclusivo em termos...

Embora apresente uma trama nova, o jogo do Mega Drive recicla vários locais e chefes de *Turtles in Time*. É mais interessante do que um mero port do arcade, mas poderia ser um jogo totalmente inédito – como de fato a Konami faria depois com *Castlevania: Bloodlines* e *Contra: Hard Corps*. Até a abertura traz um déjà vu de *Turtles in Time* e *The Manhattan Project*. Durante uma entrada ao vivo da April, a Estátua da Liberdade e a Ilha de Manhattan começaram a desaparecer. O Destruidor transformou ambos em miniatura com a Hyperstone, uma pedra da Dimensão X, e desafiou as Tartarugas para impedi-lo.

Com multiplayer para que duas pessoas joguem ao mesmo tempo, o jogo oferece cinco fases com diversas mudanças de cenário. A sucessão dos ambientes é aleatória, sem muita explicação para as Tartarugas estarem ali e, geralmente, com grandes similaridades a outros jogos. Quando os heróis voltam à superfície, por exemplo, lembra Alleycat Blues de *Turtles in Time*. Já o estágio no esconderijo do Destruidor é inspirado no dojo adicionado na versão para NES do primeiro arcade.

Como em *Turtles in Time* do SNES, os chefes têm barras de energia e soltam provocações antes das lutas. Leatherhead, Rocksteady e Tatsu (chefe exclusivo desse jogo) são enfrentados nas três primeiras fases e mais uma vez na quarta, que traz ainda o Baxter Stockman em sua máquina voadora, como no arcade original. Krang com androide e o Super Destruidor são os chefes finais. Curiosamente, Beebop ficou de fora.

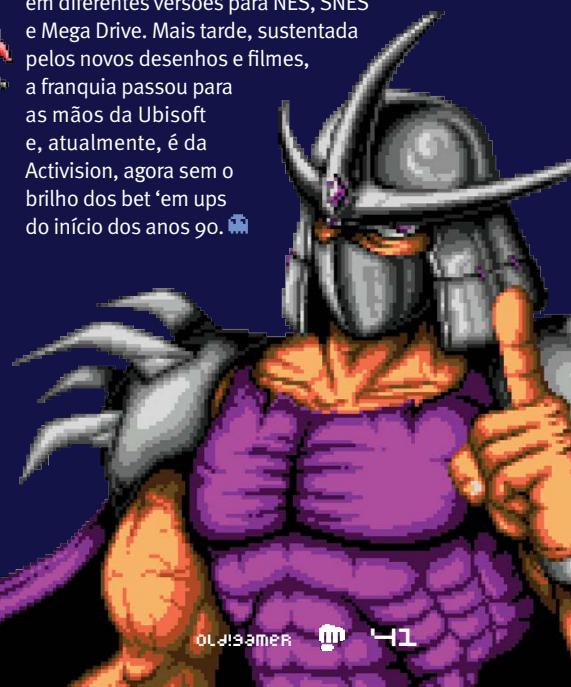
Mesmo com a paleta de cores do Mega Drive inferior à do SNES, o jogo não faz feio e tem gráficos vibrantes. Os personagens também se movem mais rapidamente e com mais quadros de animação. Há de se elogiar o excelente de trabalho de adaptação das músicas. Muitas composições foram reaproveitadas de *Turtles in Time* e cativam tanto quanto as originais. Diante disso, seria até melhor que não houvesse as falas dos personagens, porque, se não fossem frases conhecidas, mal daria para entendê-las.

Ninguém é tão craque em lutar surfando como as Tartarugas

- **Ano:** 1992
- **Publicação:** Konami
- **Desenvolvimento:** Konami
- **Plataforma:** Mega Drive

As fases não oferecem muitas novidades

Escoando para o esgoto

Os jogos das Tartarugas Ninja não se resumem aos beat 'em ups. O Game Boy teve uma trilogia de aventuras de plataforma – o terceiro, *Teenage Mutant Ninja Turtles III: Radical Rescue*, impressiona por ser um jogo não linear do estilo *Metroid*. A Konami também resolveu aproveitar o filão dos jogos de luta, lançando *Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters* em diferentes versões para NES, SNES e Mega Drive. Mais tarde, sustentada pelos novos desenhos e filmes, a franquia passou para as mãos da Ubisoft e, atualmente, é da Activision, agora sem o brilho dos bet 'em ups do início dos anos 90.

Final Fight

Ter três personagens diferentes foi um dos trunfos de *Final Fight*

- **Ano:** 1989
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** SNES, Sega CD, Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, Commodore 64, ZX Spectrum, Sharp X68000, Game Boy Advance e iOS

Criado para ser uma continuação de Street Fighter, o maior beat 'em up da Capcom encontrou o seu próprio caminho

Por Pablo Raphael

Em fevereiro de 1991, a Capcom era só sorrisos e festa: *Final Fight* foi eleito pela revista Gamest, publicação nipônica especializada em arcades, como o Melhor Jogo de 1990 – além de conseguir boas posições em diversas outras premiações, como Guy sendo considerado o segundo melhor personagem do ano.

O sucesso de *Final Fight* já era esperado: o jogo conta com o melhor da pancadaria urbana, uma fórmula de sucesso na época, e era superior a outro sucesso do mesmo gênero, *Double Dragon*, desenvolvido pela Technos Japan e publicado pela rival Taito. Com gráficos melhores, sprites enormes e três personagens para controlar, *Final Fight* vence a briga contra os irmãos Billy e Jimmy Lee, do jogo concorrente – praticamente gêmeos, diferenciados apenas por leves escolhas diferentes na paleta de cores.

Final Fight, porém, quase foi um grande fiasco para a produtora japonesa. E seu possível fracasso poderia ter mudado toda a história dos videogames, pois carregaria consigo um dos maiores ícones da indústria: o eterno *Street Fighter*.

Dois mundos em colisão

Em 1987, dois anos antes da chegada de *Final Fight*, a Capcom lançou *Street Fighter* nos fliperamas. Com um controle inovador (que chegava a ser esquisito para os jogadores) e a opção de disputar as lutas contra a máquina ou contra outro jogador desafiante, o jogo era cheio de ideias avançadas – que ainda levariam um certo tempo para maturarem.

Na época, a Taito, publisher veterana dos arcades, tinha um sucesso arrasador que roubava a cena nas casas de fliperama: *Double Dragon*, um jogo de pancadaria inspirado em filmes de kung fu que colocava dois jogadores para distribuir socos e pontapés em gangues de marginais.

De olho no sucesso de *Double Dragon*, o departamento de vendas da Capcom japonesa solicitou aos desenvolvedores que

A administração de Hagar não sabe o que é resolver crises no escritório ou tribunal

Final Fight se chamaria *Street Fighter '89*

fizessem um jogo do mesmo estilo. Já a Capcom norte-americana queria uma sequência para *Street Fighter*. O time responsável pelos arcades, liderado por Akira Nishitani, optou por um meio termo bizarro: um jogo de pancadaria de rua com algumas referências ao jogo de luta. Assim nasceu *Street Fighter '89*.

O jogo tem como protagonista Mike Haggar, um ex-lutador de rua que se tornou prefeito de Metro City, a metrópole mais infestada de criminosos dos games. Haggar é acompanhado por Cody e Guy, lutadores de rua profissionais. Com o passar dos anos, Metro City

MIGHTY FINAL FIGHT

Em 1993, a Capcom lançou *Mighty Final Fight*, uma releitura do jogo de pancadaria para NES. A versão do Nintendinho segue a mesma premissa do jogo original, mas com visual cartunesco, ao estilo super deformed japonês.

Com suporte para um só jogador, *Mighty Final Fight* oferece os três lutadores do arcade: Haggar, Guy e Cody. O jogo trouxe algumas inovações interessantes, como o sistema de experiência que permite adquirir novos golpes para os personagens.

As armas que os personagens pegam durante o jogo variam conforme o guerreiro escolhido: Cody ganha uma faca, Guy usa shurikens e Haggar golpeia os inimigos com uma marreta. Curiosamente, o chefão final é uma versão cibernética de Belger.

A arte de quebrar vidro sem cortar as mãos

Haggar é um lutador de luta-livre, o que não o impede de usar espadas

e os seus habitantes se tornaram parte integral da mitologia de *Street Fighter*. Mas, na época, essa relação era bem tênue.

Em fase de testes, o jogo foi mostrado para vários operadores – funcionários que jogavam durante a produção, gente da área comercial e, entre eles, Brian Duke, gerente de vendas da Capcom no Ocidente e o sujeito que encomendou a continuação de *Street Fighter* para a matriz japonesa.

No livro *Street Fighter: The Complete History,* Duke relembra a ocasião. Em visita ao Japão, ele viu *Street Fighter '89*, ouviu as explicações e as ideias dos produtores e jogou alguns estágios junto com outros operadores. Por fim, virou para o time de Nishitami e disse: "Isso não pode se chamar *Street Fighter*, isso é outro jogo. Se esse sair com esse nome, vamos perder tudo".

Brian não foi o único a questionar o título. Mais operadores nipônicos tinham como única reclamação o título. Assim, a Capcom tomou a decisão de adotar outro nome, criando de fato uma nova franquia da casa: *Final Fight*.

Após a fase 2 (Subway) e a 5 (Bay Area) vinham os minigames valendo pontos. O primeiro é em um posto de gasolina, onde o carro de Brad, capanga da Mad Gear, deve ser destruído – a Capcom repetiu a ideia em *Street Fighter II*. O segundo bônus é um teste de precisão em que é preciso destruir vidraças. Bater fora do ritmo faz com que o jogador seja golpeado pelo vidro e perca tempo

Final Fight seguia a fórmula básica estabelecida por *Double Dragon*. Porém, enquanto a franquia da Tecnhos Japan partia para explorar ideias complexas (golpes para trás, cabeçadas, fases de plataforma e lutas contra helicópteros) e inimigos excêntricos (múmias!), o jogo da Capcom se mantinha fiel ao tema de pancadaria urbana e divertia com mecânicas elegantemente simples. Com a alavanca, o jogador move o lutador pelo cenário, um botão golpeia e, o outro, pula. Combinar os botões e a alavanca resulta em alguns movimentos diferentes, como voadoras, agarrões e arremessos. Pressionar os dois botões juntos ativa um golpe especial que derruba todos os inimigos da tela – mas consome parte da sua barra de vida.

Double Dragon oferecia dois personagens controláveis, mas Billy e Jimmy nunca foram mais do que paletas de cores diferentes: um lutador azul, outro vermelho (e ainda vestidos

Antes do Game Over, os heróis eram presos em uma sala com dinamite prestes a explodir. Os vilões de antigamente eram tão dramáticos...

com umas calças curtinhas no mínimo esquisitas). *Final Fight* chegou aos fliperamas com três personagens selecionáveis (mas só aceitava dois jogadores por máquina), cada um com aparência, velocidade e movimentos distintos.

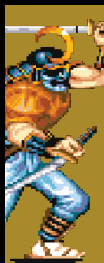
Haggar é um wrestler aposentado. Seus socos são poderosos e lentos, mas seus agarrões matadores compensam. Cody é um pugilista rápido e tem o melhor alcance dos três. Guy, rival de Cody, é um mestre do ninjustu, o que garante combinações de socos e chutes devastadores. Diante deles, aguarda uma cidade tomada pelos violentos membros da gangue Mad Gear.

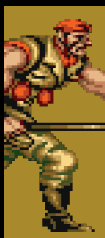
Lutadores ao resgate

A história de *Final Fight* começa com o sequestro de Jessica, a filha do prefeito de Metro City, Mike Haggar. Um dos membros mais proeminentes da gangue Mag Gear entra em contato com o prefeito para ameaçá-lo: coopere com a Mad Gear ou nunca mais verá sua filha.

Haggar não negocia com bandidos. O prefeito deixa o terno e a gravata para trás e chama o namorado de Jessica, Cody, e seu

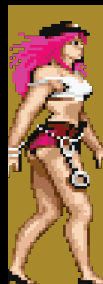
OS CRIMINOSOS MAIS PROCURADOS DE METRO CITY

Damnd
Chamado de Trasher na versão do jogo para SNES, o chefão dos Slums é o personagem que entra em contato com Haggar para anunciar o sequestro.

Sodom
O samurai urbano Sodom é um viciado em cultura japonesa. Ele usa duas espadas ágeis e muito afiadas – que podem ser arrancadas e usadas contra ele. Eventualmente, Sodom deixa Metro City para trás e aparece como um lutador controlável em *Street Fighter Alpha*.

Edi.E
O policial corrupto Edi.E mantém parte da cidade sob controle para a Mad Gear. O grandalhão anda armado e não pensa duas vezes antes de atirar nos heróis. O chiclete que ele cospe no começo da luta pode ser usado pelos personagens para recuperar energia. Que nojo, cara!

Rolento
O líder de milícia é um ex-boina vermelha com fetiche por granadas e bastões. Rolento tornou-se um dos lutadores de *Street Fighter IV*, mas já deu trabalho para Metro City em mais de uma ocasião: ele tenta tomar a cidade em *Final Fight Revenge*.

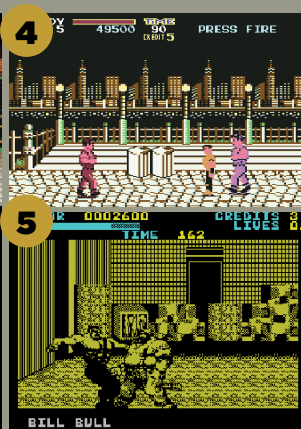
Abigail
O grandalhão Abigail é o menos inspirado dos chefões de *Final Fight*. Embora seu temperamento "cabeça quente" seja único no jogo, o sujeito parece muito uma variação dos irmãos Andore, nos golpes e nos trajes.

Belger
O chefão do crime em Metro City é o desafio final. Belger aparece no início em uma cadeira de rodas elétrica, com Jessica sentada em seu colo. O vilão usa uma besta para atacar. Os heróis destroem a cadeira do vilão no combate e ele solta Jessica.

Hugo Andore
O gigantesco wrestler profissional é inspirado em um lutador real: Andre, o Gigante, lutador francês que foi uma lenda dos ringues nos anos 70. Andre sofria de gigantismo e acromegalia. Depois da série *Final Fight*, Andore abandona o crime e arruma um emprego na construção civil – como visto no cenário de Metro City em *SF IV*. Eventualmente, ele parte junto com Poison para a carreira de lutador de rua profissional e aparece em *Street Fighter III*.

Poison
A mais polêmica integrante da Mad Gear, Poison divide os fãs sobre sua sexualidade (leia o quadro "É ou não é? Você decide"). Em *Final Fight*, a personagem criada por Akira Yasuda (Akiman) aparece sempre junto com sua colega, Roxy. A lutadora de cabeleira rosa tem uma quedinha por Cody.

VERSÕES DE FINAL FIGHT

A Capcom adaptou *Final Fight* para várias outras plataformas além do Super Nintendo e do Sega CD. A empresa até licenciou essa franquia para algumas empresas que, claramente, não deram conta do recado. É o caso das versões para computadores populares na Europa, publicadas pela U.S. Gold. Essas adaptações inferiores trazem os três personagens do arcade e o multiplayer para até duas pessoas.

A própria Capcom relançou *Final Fight* em algumas coletâneas e como bônus em outros jogos em gerações mais recentes. A pancadaria clássica de Haggar é encontrada nas coletâneas *Capcom Classics Collection - Volume 1* (Xbox e PlayStation 2), *Capcom Classics Collection Remixed* (PSP) e *Final Fight: Double Impact* (PlayStation Network e XboxLive Arcade), e ainda como extra no infame *Final Fight: Streetwise* (PlayStation 2 e Xbox).

1 Amiga (Creative Materials/US Gold, 1991) No que diz respeito aos gráficos, essa versão segura a onda, a não ser pela paleta de cores inferior à da versão do arcade e a exclusão dos objetos destrutíveis do cenário. Só não dá para entender a inexistência de músicas durante a pancadaria, considerando que o Amiga era muito mais avançado que os demais computadores que tiveram *Final Fight*.

2 Atari ST (Creative Materials/US Gold, 1991) Seguindo a tradição, esse port conta com as mesmas características visuais da versão do Amiga. Essa é a única versão da Creative Materials com trilha sonora durante a ação, mas não se anime: uma única faixa repetitiva e de looping curtíssimo ressoa durante todo o jogo, deixando qualquer um maluco.

3 Amstrad CPC (Creative Materials/US Gold, 1991) Considerando as limitações do computador, a adaptação dos gráficos é honesta, mas em movimento o jogo é um completo desastre. Não há triha sonora, só um tema na introdução.

4 Commodore 64 (Creative Materials/US Gold, 1991) Esse port descaracterizou o jogo por completo, com sprites pequenos (e muito mal animados) e apenas dois inimigos na tela. A parte musical é reduzida a apenas uma faixa na abertura.

5 ZX Spectrum (Creative Materials/US Gold, 1991) É incrível que os sprites dos personagens sejam grandes e os cenários detalhados em uma plataforma tão limitada. O problema é a lentidão insuportável e os controles terríveis. Como no Amstrad CPC e C64, só há uma música no início e nada mais.

6 X68000 (Capcom, 1992) Lançada apenas no Japão, é uma versão bem próxima ao jogo original do arcade. As diferenças: a quantidade reduzida de inimigos na tela e a trilha sonora inferior em MIDI, que usa o chip de som interno do X68000. Um CD com a trilha sonora e novos remixes acompanhava a caixinha do jogo.

7 iOS (Capcom, 2011) Reprodução fiel do arcade, com os comandos muito bem adaptados para a tela táctil do iPad. O trio de personagens original está representado e há até multiplayer via Wi-Fi.

colega de treino e rival, Guy, para ajudar no resgate e dar um fim aos planos da Mag Gear de uma vez por todas.

O trio atravessa a cidade, passando por ruas, estações de metrô, trens, bares, um torneio ilegal de luta de rua (referência a *Street Fighter*), uma espécie de fábrica e, por fim, o prédio de Belger, o chefão supremo da gangue. Pelo caminho, distribuem pancadas em punks, bandidos, incendiários e em chefões inesquecíveis: o rastafari Damnd, o "samurai moderno" Sodon, o militar Rolento, o policial corrupto Edi E. e o esquentado Abigail.

No final, Cody acaba com domínio da gangue ao derrubar Belger pela janela de sua cobertura, em uma queda para a morte. Com Jessica a salvo, Cody é homenageado como herói de Metro City. Mas o pugilista não quer saber dos louros da fama e parte junto com Guy para continuar a luta contra o crime... Como assim!? Até Belger tratou a moça com mais carinho.

Jessica vai atrás da dupla, e Cody tenta ignorar a moça. Guy não gosta da atitude dele e derruba o lutador no chão, deixando-o lá para explicar sua decisão para a namorada. Essa cena criou a lenda de que os dois lutaram pela garota no final, ao menos era isso que os jogadores brasileiros, que não dominavam muito a língua inglesa na época, imaginavam ao tentar ler as legendas.

Se o enredo de *Final Fight* não é exatamente uma obra-prima da originalidade – embora tenha lá seus momentos, principalmente com o final cheio de ganchos para futuras aventuras de Cody, Guy e Haggar –, é nos personagens que *Final Fight* brilha e se torna uma parte essencial do universo dos jogos da Capcom.

Tanto o trio de protagonistas quanto os chefões da Mad Gear se tornaram personagens icônicos do gênero, aparecendo em vários outros jogos da Capcom desde então. Até mesmo personagens secundários, como Andore e Poison, capangas da gangue, ganharam a admiração dos fãs e espaço em outros jogos.

Metro City tem sua própria Estátua da Liberdade... Bem, a própria cidade é uma ilha bem parecida com Manhattan

Em nome da censura: Roxy e Poison saem, Billy e Sid entram na versão americana

É OU NÃO É? VOCÊ DECIDE

Poison e Roxy foram desenhadas como mulheres, um contraste com os fortões de *Final Fight*. Mas, de acordo com o livro *All About Capcom Head to Head Fighting Games*, a produtora analisou que bater em mulheres era considerado rude e por isso as transformou em transexuais – o perfil de Poison na coletânea *Capcom Classics Collection* reconhece que elas são transgênero.

Akira Nishitani, um dos criadores de *Street Fighter II*, disse que Poison pode ser um homem ou não, cabe ao jogador decidir. Já o diretor de *Street Fighter IV*, Yoshinori Ono, disse em uma entrevista que Poison é uma transexual já operada. Durante a produção de *Street Fighter X Tekken*, Ono mudou de discurso e concordou com Nishitani, dizendo que Poison pode ser aquilo que os jogadores acharem que ela é.

Final Fight nos consoles

O sucesso de *Final Fight* nos fliperamas, tanto no Japão quanto no resto do mundo, levou a Capcom a adaptar o jogo para outras plataformas. A versão mais conhecida foi para Super Nintendo, mas nem de longe foi a última (ou a melhor).

Final Fight exigia muito da placa arcade CPS e levá-lo para SNES não foi uma tarefa fácil. O time de desenvolvimento teve de fazer uma série de concessões, como remover o multiplayer cooperativo, uma das maiores atrações do jogo original.

Lançado em 1991, o *Final Fight* do SNES só aceitava um jogador, que precisava escolher entre Cody e Haggar. O ninja Guy ficou de fora, assim como o chefão Rolento. Outros personagens passaram por mudanças: Poison e Roxy, as duas garotas da Mad Gear, foram substituídas por Billy e Sid, para evitar a censura – os dois usam os movimentos das lutadoras.

Nos Estados Unidos, Sodom e Damnd foram rebatizados como Katana e Trasher

PERSONAGENS INESQUECÍVEIS

Os personagens de *Final Fight* ficaram famosos por seus movimentos especiais, aparências icônicas e personalidades fortes, que foram expandidas ao longo dos anos pela série e em aparições em outros jogos – e isso vale tanto para os heróis quanto para os vilões. Conheça algumas curiosidades sobre o trio de heróis.

Mike Haggar

O prefeito de Metro City é um ex-lutador de rua e profissional da luta-livre que usou como promessa de campanha acabar com a onda de crimes da cidade. Ao contrário de outros políticos, Haggar cumpre suas promessas. Fora da franquia *Final Fight*, o fortão apareceu na série *Slam Masters*, com o nome de guerra "Macho" Mike Haggar. Os jogos *Slam Masters* se passam antes de *Final Fight*, quando Haggar ainda era um lutador profissional, segundo o roteiro da série japonesa.

• Curiosidades: a aparência de Haggar parece inspirada em uma versão madura do lutador Randy Savage – a pose do prefeito com Jessica no ombro é idêntica à pose de vitória de Savage com sua assistente Miss Elizabeth. Um busto de Haggar pode ser visto em *Captain Commando*, ligando a Metro City do futuro com a cidade de 1989.

• Outras aparições: *Final Fight 2* e *3*, *Final Fight Revenge*, *Final Fight Streetwise* e *Marvel vs. Capcom 3*

Em 1992, a Capcom revisitou *Final Fight* no Super Nintendo com *Final Fight Guy*. Essa versão deixou Cody de fora e colocou o ninja Guy em seu lugar. A trama explica que Cody está no Japão e Haggar terá que contar com a ajuda de Guy. *Final Fight Guy* trouxe diferenças, como quatro níveis de dificuldade e power-ups

Cody Travers

O herói cresceu na perigosa vizinhança conhecida como Slums e aprendeu desde cedo a ganhar a vida usando os punhos. Namorado de Jessica, a filha de Haggar, Cody se junta ao prefeito e Guy para resgatar a garota das garras da Mad Gear. Cody se mete em confusões após os eventos de *Final Fight* e é preso pelo corrupto Edie E., acusado de crimes que, na verdade, foram cometidos por Poison em *Final Fight Revenge*. A partir daí, o lutador passa a usar os trajes de presidiário com que é visto em *Street Fighter Alpha 3* e em *Super Street Fighter IV*.

• Curiosidades: Cody foi batizado em homenagem ao protagonista de *Ruas de Fogo*, Tom Cody (Michael Paré). O filme de ação de 1984 aparentemente inspirou o próprio roteiro de *Final Fight*.

• Outras aparições: *Final Fight Revenge*, *Street Fighter Alpha 3*, *Final Fight Streetwise*, *Super Street Fighter IV* e *Street Fighter X Tekken* (DLC)

Essa edição chegou aos EUA em 1994 e era exclusiva para aluguel na rede Blockbuster. Recentemente, foi descoberto que *Final Fight Guy* existe em duas variações no Ocidente: a caixa laranja da Blockbuster (topo) e uma rara caixa preta, que segue o padrão dos jogos de varejo do SNES. Poucas unidades dessa versão foram encontradas e teorias sugerem que era a caixa oficial antes do acordo da Nintendo com a Blockbuster

Guy

O ninja Guy é uma espécie de vigilante em Metro City, que combate o mal e arrebenta bandidos nas ruas da cidade. O guerreiro possui uma relação de amizade e rivalidade com Cody. Guy nasceu nos EUA, mas é filho de pais japoneses e passou sua juventude no Japão. Ele foi um delinquente até conhecer um mestre do Bushin, arte marcial da qual se tornou adepto. Na luta contra a Mad Gear, Guy derrota alguns dos chefões mais difíceis, como Sodom e Rolento, de quem inclusive recebe uma proposta para se juntar à gangue.

• Curiosidades: seu nome original é Gai, que significa "Vitorioso" em japonês. No roteiro original de *Final Fight*, Guy não teria nenhuma ligação direta com Cody e Haggar. A parceria com Cody foi incluída no enredo para agradar a audiência americana. Na série *Street Fighter*, Guy possui uma certa rivalidade com Ryu.

• Outras aparições: *Final Fight 2* e *3*, *Street Fighter Alpha 2*, *Street Fighter Alpha 3* e *Super Street Fighter IV*

No Sega CD, Poison ganhou um bermudão

Os seios de Poison quase apareciam na versão japonesa

na versão de *Final Fight* para SNES. O chefão final Belger, que começava sua luta em uma cadeira de rodas, agora fica atrás de uma escrivaninha e não é mais deficiente físico. Outros detalhes pequenos foram removidos para evitar problemas com a censura. Quando Bred tem o carro destruído na fase de bônus, ele grita "Oh, my car!" (Oh, meu carro!) em vez de "Oh, my God!" (Oh, meu Deus!) que ele choramingava no fliperama. Todas as referências a álcool e a sangue também foram removidas. Esse port foi lançado no Virtual Console em 2007, para Nintendo Wii, e em 2013, para Wii U.

Naqueles tempos, a tática da Sega era fazer o que a Nintendo não tinha coragem. Assim, *Final Fight* chegou ao Sega CD em 1993 com todo o conteúdo do arcade, inclusive os três heróis, a fase industrial e o multiplayer cooperativo. Com o poder do CD, o jogo ainda ganhou vozes nas cenas de abertura e no final, um novo arranjo para a trilha sonora e um exclusivo modo Time Attack. Mas nem tudo estava perfeito: o número de inimigos na tela era menor do que no arcade e os combos de Cody e Guy ficaram mais lentos do que no original. Para completar, a versão americana não passou 100% pela censura: Roxy e Poison foram mantidas no jogo, mas vestidas de forma mais comportadas.

O jogo voltou em 2001 com *Final Fight One*, para Game Boy Advance, em uma das melhores versões já feitas. Essa versão tem os três personagens, a fase industrial e o multiplayer cooperativo (via cabo Link) que faltavam no SNES. As lutas com os chefes ganharam sequências de diálogo e as versões de Cody e Guy de *Street Fighter Alpha 3* estão disponíveis como personagens secretos. Além disso há a opção de desbloquear paletas de cores e a possibilidade de os dois jogadores usarem o mesmo lutador.

Censuras à parte, *Final Fight* é um dos melhores beat 'em ups da história dos videogames. Suas lutas cheias de adrenalina, os personagens cheios de atitude e a saudosa Metro City ainda fazem muitos jogadores suspirarem de saudade.

METRO CITY

A cidade governada por Haggar e dominada pela Mad Gear é o cenário de Final Fight e aparece novamente em outros jogos da Capcom depois disso. Mas é no jogo original que são apresentados seus distritos mais famosos.

Slum: A fase inicial, com casas caindo aos pedaços e marginais à toa nas ruas, prontos para atacar os jogadores. A parte pobre da cidade é comandada por Damnd, um grandalhão covarde que dá saltos giratórios e sempre pede ajuda de capangas no meio da briga.

West Side: Essa área é menos decadente do que a periferia onde você começa o jogo, ao menos na fachada. As gangues dominam a área, sob a vigilância do policial corrupto Edi.E, vilão que não pensa duas vezes antes de usar força letal quando confrontado.

Bay Area: A região com a vista mais bonita de Metro City deveria ser o lar dos ricos e famosos, mas também foi tomada pela Mad Gear. Aqui, os criminosos são liderados por um grandalhão para lá de esquentado, Abigail – uma versão turbinada dos gigantes Andore.

Subway: Metro City é uma grande cidade e o metrô parece o melhor meio de locomoção... para os capangas da Mad Gear, que infestam as estações. No final da fase, os jogadores são arrastados para uma arena de lutas ilegais, onde enfrentam os irmãos Andore e o samurai Sodom.

Industrial Area: Fase ausente na versão do SNES, a fábrica abriga incendiários irritantes e outros desafios. O pior deles é o elevador no final, onde você precisa enfrentar o militar Rolento e suas granadas ao mesmo tempo em que se livra de dezenas de capangas.

Up Town: O arranha-céu que serve de quartel general para Horace Belger, chefão do crime de Metro City e mandachuva da Mad Gear. A cobertura de Belger já deve ter sediado festas badaladas para a elite da cidade, mas no jogo é o palco para a derradeira batalha final.

BATTLE

Como um jogo quase impossível se tornou uma das franquias mais idolatradas da Rare

Por Alexei Barros

Uma lista com os jogos mais difíceis de todos os tempos deve ter *Battletoads*. E uma relação com as franquias que queremos de volta inevitavelmente precisa de *Battletoads*. Até hoje, a desafiante pancadaria com o trio de sapos antropomórficos é lembrada como um dos clássicos imortais da Rare. Qualquer rumor deixa os fãs salivando pelo renascimento da série que teve curtíssima duração, com lançamentos de 1991 a 1994. Para explicar o porquê de toda essa badalação, revisitamos o impiedoso jogo do NES e fomos muito além da terceira fase.

A criação dos girinos

Depois de consolidar a Ultimate Play the Game como uma das softhouses mais conceituadas do computador ZX Spectrum, os irmãos Tim e Chris Stamper fundaram a Rare e encontraram seu espaço no mercado de consoles com o lançamento de diversos jogos para NES. A desenvolvedora britânica abraçou o sistema de tal forma que parecia difícil largar os 8-bit, tanto que a sequência

TOADS

Battletoads in Battlemaniacs, o primeiro jogo do estúdio para o sucessor SNES, data de 1993.

Nesse contexto de transição de gerações era fácil constatar uma tendência. "Os jogos estilo arcade com progressão lateral eram muito populares no fim dos anos 80 e início dos 90", lembra Kevin Bayliss, designer de personagens de *Battletoads*, à revista Retro Gamer #125. "Decidimos fazer um jogo assim para NES. Eu era um grande fã de *Double Dragon* e, quando o Tim Stamper aprovou a ideia de produzir um beat 'em up, ele me pediu que criasse alguns personagens."

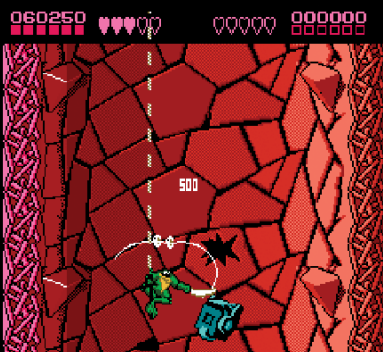
Porém, esse jogo não seria exatamente como os demais, já que *Renegade*, *Double Dragon* e *Final Fight* se notabilizaram pela rivalidade de gangues e brigas nas ruas. "A Rare realmente não era conhecida por criar jogos violentos, e a NIntendo tinha uma política de limitar a violência, garantindo que algumas coisas fossem retratadas de certa forma", conta. "Então escolhemos uma abordagem cartunesca mais divertida em vez da aparência mais realista e séria de outros beat 'em ups famosos da época." Embora Bayliss não cite nominalmente, é evidente a influência das Tartarugas Ninja na concepção de *Battletoads*. Animais com braços e pernas, andando como humanos, tinham virado moda.

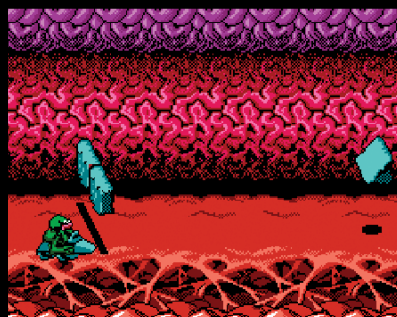
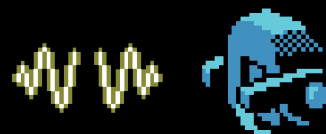
Tim Stamper e o escritor Guy Miller davam as ideias e Kevin Bayliss as colocava no papel. O cofundador da Rare também ficou responsável pelos cenários e Mark Betteridge cuidou da programação. "Todos trabalhamos juntos nesse time em uma rotina diária, mas, quando chegou a hora do design de jogo e conceitos para as fases, isso era realmente tarefa para Tim e Mark", afirma Bayliss. Naquela época, a trama de um jogo não importava muito, ainda mais em um beat 'em up, por isso o processo de produção seguiu um caminho diferente do que normalmente aconteceria hoje. "O design de jogo foi a primeira coisa que foi experimentada e testada. A história veio depois. Mas, uma vez que tínhamos as primeiras fases funcionando bem, continuamos a expandir a história. Essa história nos deu outras ideias para trabalhar no jogo, então estávamos desenvolvendo a história e o jogo simultaneamente", comenta o designer de personagens. O mote 'resgate da princesa/namorada' tão frequente em jogos do gênero também aparece em *Battletoads*. O sapo Pimple e a Princesa Angelica viajavam pelo espaço quando inesperadamente a Dark Queen os captura e os leva para um planeta próximo, o Ragnarok's World. Na base dos Battletoads, Spaceship Vulture, o líder dos anfíbios, Professor T. Bird, avisa os demais heróis, Rash e Zitz, sobre o sequestro. Os dois sapos estão prontos para salvá-los, mas a Dark Queen deixa o aviso: antes de encará-la, eles terão de derrotar os capangas Robo-Manus e Big Blag. Entre uma fase e outra, a Dark Queen e o Professor T. Bird

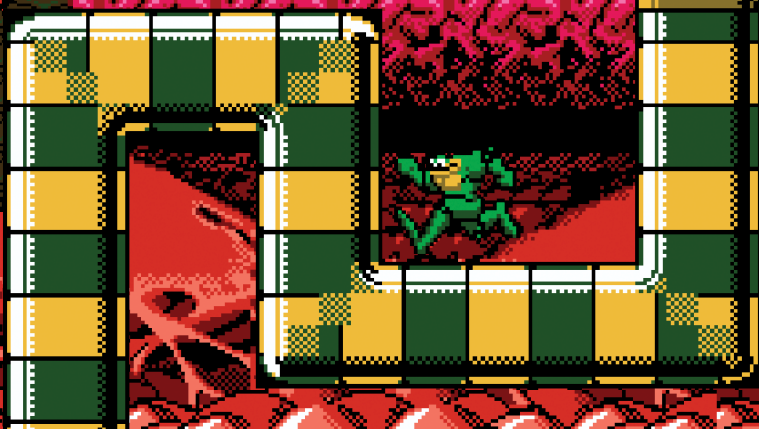
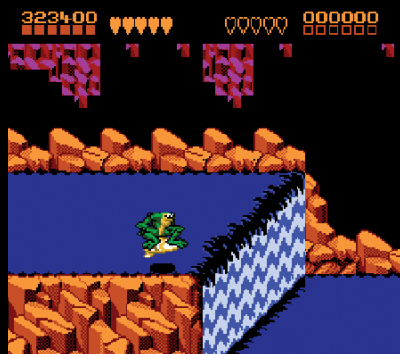
- **Ano:** 1991
- **Publicação:** Tradewest
- **Desenvolvimento:** Rare
- **Plataforma de origem:** NES
- **Versões:** Amiga, Amiga CD 32, Mega Drive, Game Gear e Game Boy

trocam farpas e falam sobre os desafios que os sapos deverão superar. Somente pelo fato de os personagens terem de salvar um dos comparsas e não apenas uma princesa já era diferente do habitual. Não que isso fizesse muita diferença.

Ragnarok's World: um mundo de possibilidades

De início, na fase Ragnarok's Canyon, *Battletoads* se apresenta como um beat 'em up igual a qualquer outro, a não ser pela já citada temática diferenciada e a pouca quantidade de inimigos. Em um cenário com profundidade, o personagem avança pelos ambientes espancando os inimigos e seguindo adiante. Há um botão para golpe e outro para pulo. Com dois toques no direcional, o sapo corre. O simples ato de bater nos oponentes é muito satisfatório. Via de regra, um ataque imobiliza o rival e, batendo nele seguidamente, acontece a finalização: o punho do anfíbio aumenta de tamanho, expulsando o pobre inimigo do lugar. Dependendo da situação e do monstro, esse golpe de misericórdia pode ser dado com o chute de uma bota gigante ou com uma cabeçada com chifres de carneiro. Essas formas malucas dos membros dos sapos se tornou uma das características mais icônicas de *Battletoads*. "Pensamos que seria legal aumentar os punhos quando houvesse o impacto dos personagens em seus oponentes.

Os bicos afiados dos corvos viram poderosas armas na segunda fase Wookie Hole

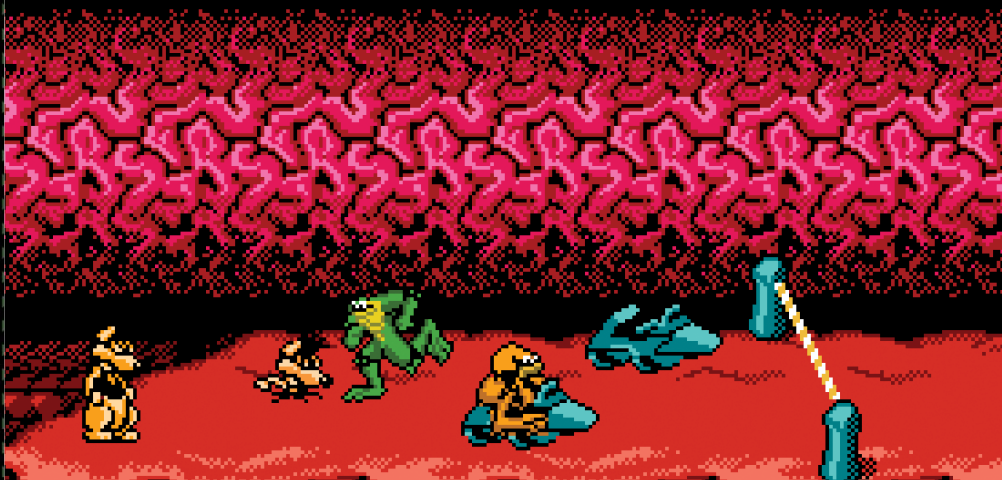
Comparado com os jogos do mesmo gênero, *Battletoads* tem um ritmo mais cadenciado e com menos inimigos nas partes de pancadaria

Isso realmente parecia funcionar nos sprites pequenos dos personagens, então expandimos para aumentar seus membros, o que deu ao jogo uma aparência única e, é claro, se tornou um dos principais atrativos dos próprios personagens", diz Kevin Bayliss. Outra maneira interessante de atacar é usar partes dos inimigos como as armas, como as pernas dos Walkers que podem ser empunhadas para causar mais estrago. Já na primeira fase o jogo apresenta elementos de plataforma, com o perigo dos precipícios. Os pulos devem ser realizados com muito cuidado para evitar o desperdício de vidas.

Mas *Battletoads* não é um beat 'em up convencional. A descida de rapel no buraco do segundo estágio, Wookie Hole, já é uma prova disso (nela, os sapos podem assumir a forma de bolas de destruição), mas o jogo mostra a que veio na Turbo Tunnel, a lendária terceira fase. Após uma breve sessão de pancadaria, os sapos embarcam em veículos em um caminho repleto de obstáculos. A posição da próxima barreira pisca antes de efetivamente aparecer para dar a dica de sua localização, que pode ser: na esquerda, na direita, no chão ou até mesmo no alto, fora as rampas. No começo é até possível desviar, mas a velocidade começa a ficar cada vez maior, colocando à prova todos os reflexos do jogador e a habilidade nos comandos para ziguezaguear naquele túnel da morte. A absoluta maioria dos jogos 8-bit preza pelo desafio, porém até essa parte o jogo não dava indícios de que seria desse jeito e a dificuldade chega a ser ridícula! Muitas pessoas paravam de jogar por ali.

Agora a pergunta: a Rare queria esse nível de desafio? “Acho que Mark sempre quis que fosse difícil. Jamais impossível, mas que exigisse prática e é claro alguma habilidade.”, afirma Bayliss. “Eu me lembro que foi necessário muito esforço para fazer o jogo preciso e severamente difícil. Algumas fases eram insanas, mas essa era a intenção, que fossem extremamente desafiantes.” Isso pode ser comprovado pela própria reação do time de desenvolvimento, como revela mais uma vez o designer de personagens de *Battletoads*. “Frequentemente ouvia os gritos do Mark quando ele estava testando seu próprio jogo e não conseguia passar das fases que ele mesmo programou, mas não acho que ele tenha feito tão difícil. Nós simplesmente queríamos que o jogo valesse o preço”, comenta. “Nunca completei o jogo, mas não há nada pior do que um jogo que é muito fácil!”. A equipe também confiava na durabilidade dos acessórios da Nintendo para eventuais crises de raiva dos jogadores. “Os controles de NES eram realmente responsivos e podiam tomar sérias pancadas, mas o jogo foi testado em muitos controles para ter certeza de que fosse possível jogar corretamente, e era, mas você tinha de persistir”, diz. Em declaração concedida à revista inglesa Edge #219 em uma retrospectiva de 25 anos da Rare, Mark Betteridge mostrou certo arrependimento. “Em retrospecto, deveríamos ter feito a terceira fase mais fácil”, confessa. Até porque aquele trecho impedia muita gente de conhecer os nove estágios restantes. A partir daí, o jogo segue, de maneira geral, o padrão de introduzir uma nova mecânica em cada fase e repeti-la com aumento progressivo de dificuldade. A pancadaria fica em segundo plano, dando lugar para fases de plataforma e as corridas, que são as mais impossíveis (veja o quadro “Os caminhos tortuosos de Ragnarok’s World” para saber em mais detalhes como o jogo prossegue).

Os cubos de gelo quebram as barreiras congeladas, mas rebatem nas paredes e machucam os heróis

Proporcionar toda essa variedade em um gênero marcado pela repetição foi um conceito à frente de seu tempo. “Sempre tentamos variar as fases para que você tenha uma pausa de um estilo particular de gênero no jogo. Deixa muito mais desafiante”, diz Bayliss. E ainda há chefes em algumas fases, momento em que os sapos abrem suas bocas, assustados. A maioria segue os padrões do gênero, mas o mais original e mais impactante é definitivamente o primeiro. “No final da primeira fase, quando você chega ao chefe, só é possível ver as pernas dele, porque não dava para desenharmos nada maior. Depois, a perspectiva muda para a visão do próprio chefe. Tentamos fazer o chefe parecer maior do que realmente era”, conta Betteridge.

Os sapos merecidamente comemoraram todos os elogios que receberam das revistas de games

PILOTO FRACASSADO

Ralmente havia a intenção de que *Battletoads* virasse uma franquia como as Tartarugas Ninja e, para isso, o jogo foi transformado em desenho animado em 1992. Só que ficou tão ruim que não passou do episódio piloto produzido pela DIC Entertainment. Basicamente, o desenho é um prólogo do primeiro jogo, contando como um trio de estudantes viraram sapos. Talvez o fato mais curioso envolvendo essa animação seja o nome do escritor que adaptou a história: David Wise, um homônimo do compositor do jogo que fez roteiros para diversos desenhos animados, incluindo as próprias Tartarugas Ninja.

Além de todas as preocupações, é importante recuperar pontos de energia comendo as moscas que eventualmente voam e também evitar que os 'Vaders roubem sua saúde (os personagens são uma clara referência ao clássico *Space Invaders*). Não há opção para diferentes níveis de dificuldade, e o jogo inicia somente com três vidas, embora existam truques para aumentar essa quantidade. O cartucho também não possui saves ou passwords. Pelo menos não há limite de tempo (aí sim seria um inferno pleno). Uma boa solução para amenizar o sofrimento e a repetição de frustrações é usar as chamadas Mega Warps; em cinco pontos do jogo é possível usar atalhos que permitem pular duas fases.

Se em qualquer beat 'em up o segundo jogador sempre vem para ajudar, aqui jogar em duas pessoas deixa o jogo mais difícil. Os golpes dos sapos atingem uns aos outros e não há forma de alterar essa característica. O pior de tudo são nos estágios com obstáculos: se um jogador errar, os dois estão fora. Para terminar de piorar, há um bug grotesco na penúltima fase, Clinger Winger, que impede o segundo jogador de se mexer, restando a ele agonizar e perder todas as vidas. Na verdade, só depois que isso acontece o primeiro jogador pode continuar.

Selo Rare de qualidade

Com tanto conteúdo, faltou espaço no cartucho de 2 Megabit de *Battletoads*. "Estávamos constantemente medindo o tamanho do código e dos gráficos para garantir que caberia no cartucho da forma como gostaríamos que o jogo seria lançado", relembra Bayliss. Isso se deve também pelo visual primoroso, em um padrão de excelência que os fãs da Rare se acostumariam a ver no SNES e no Nintendo 64. "Battletoads foi o encerramento perfeito para NES – extrapolou o hardware e deu adeus em grande estilo.

PLAYER'S POLL CONTEST

IT'S A BATTLETOAD BLOWOUT!

Grand Prize Package:
A TRIP TO RARE LTD IN ENGLAND

What a Toadally Cool Contest!

Second Prize: 10 Winners
Tradewest BATTLETOADS Power Packages
INCLUDING:
–A Battletoads game for your NES
–A Battletoads game for your Game Boy
–A Tradewest custom Battletoads sweatshirt

Third Prize: 50 Winners
Nintendo Power Jerseys
Show your Team Power spirit by sporting the hottest jersey around. Nintendo Power jerseys are happening!

OFFICIAL CONTEST RULES

Visit the offices of the company that created the Toads!

Meet the designers behind the Trademark art!

Give them your ideas for the Super NES version of Battletoads!

A Rare sempre foi reclusa e pouco aberta para entrevistas. Por isso, o prêmio dessa promoção da NIntendo Power é inestimável – além de conhecer a Rare, o ganhador podia dar ideias para o jogo do Super Nintendo!

OS CAMINHOS TORTUOSOS DO RAGNAROK'S WORLD

Veja o que o jogo oferece depois da terceira fase.

1. Ragnarok's Canyon

O cânion não oferece muitos desafios: porcos corpulentos e inimigos voadores, além dos Walkers, cujas pernas podem ser usadas como arma.
O chefe não é difícil, mas vale a experiência de ver a luta pelo ponto de vista do inimigo.

2. Wookie Hole

Na descida de rapel, os sapos precisam lidar com corvos e robôs que emitem descargas elétricas. Transformar-se em bola de destruição facilita a tarefa.

3. Turbo Tunnel

Fim de jogo? O túnel do pesadelo, o túnel da perdição. Uma sequência interminável de obstáculos em um dos maiores desafios da história dos games.

4. Ice Caverns

A quarta fase é diferente das anteriores por não ter profundidade de campo.
Não bastassem os espinhos e os bonecos de neve, o piso é bastante escorregadio.

5. Surf City

Em pranchas de surfe, os sapos navegam por um rio, desviando de rodamoinhos, pedras e troncos de madeira. Só aqui o jogo voltar a ter um chefe, o rato gordão Big Blag.

6. Karnath's Lair

Ao melhor estilo dos castelos de *Super Mario World*, os heróis devem viajar em cima de cobras que percorrem cenários – alguns deles com espinhos.

7. Volkmire's Inferno

Viajando em uma aeronave que não pode disparar nos inimigos que vêm na direção contrária, os sapos precisam passar em pequenas aberturas dos raios que ocupam boa parte da fase.

8. Intruder Excluder

Essa fase tem deslocamento vertical com elementos de plataforma. A escalada contém descargas elétricas e gases tóxicos. Ela termina no confronto com o chefe Robo-Manus.

9. Terra Tubes

Em um labirinto de tubulações, os sapos devem fugir de engrenagens em grande parte da fase. Alguns trechos devem ser atravessados a nado, com tubarões e peixes.

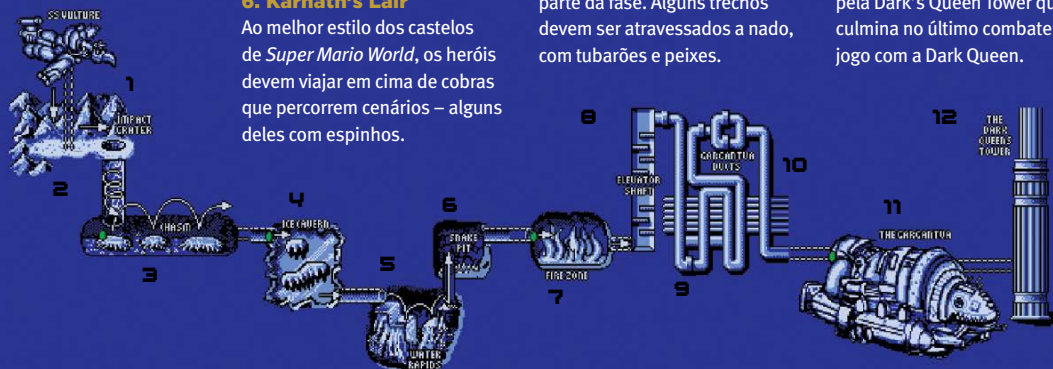
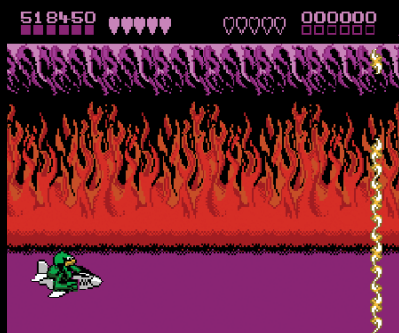
10. Rat Race

Descendo por um extenso caminho, os sapos devem chegar antes do rato para desarmar uma bomba em uma corrida completamente alucinante.
Essa corrida é feita três vezes, e a última é incrivelmente difícil.
Para completar, ainda tem o chefe General Slaughter.

11. Clinger Winger

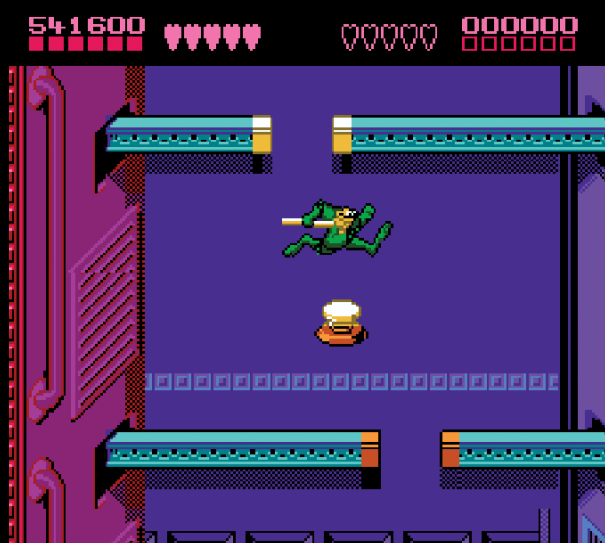
Segurando em uniciclos, os sapos devem fugir de uma esfera psicodélica em uma rota impiedosa. No final é preciso enfrentar esse círculo.

12. Revolution

Uma escalada interminável pela Dark's Queen Tower que culmina no último combate do jogo com a Dark Queen.

Na Intruder Excluder, *Battletoads* é muito mais um jogo de plataforma do que um beat 'em up

A fase Volkmire's Inferno é um shmup, só que com uma nave incapaz de atirar

Havia fases em deslocamento variado, com paralaxe, os tubos verticais rotativos. Parecia que estávamos fazendo coisas que não eram possíveis naquele hardware", diz Betteridge. Uma pena que justamente uma das grandes façanhas técnicas do jogo seja no final, uma área que provavelmente poucos alcançaram na época. "Eu me recordo de ver o Tim desenhar todas as partes da Dark Queen's Tower, que Mark habilmente animou para conseguir o efeito 3D. Funcionou muito bem e aprendi um monte de truques com Tim ao vê-lo criar esses tipos de efeitos. Achei que ficou sensacional quando vi funcionando", conta Bayliss. Além das transformações dos sapos, há animações para mortes específicas, como quando eles são asfixiados pelo gás tóxico ou amassados ao serem atropelados por um inimigo pesado.

Como de praxe nos jogos da Rare, os jogadores são agraciados com a trilha do talentosíssimo David Wise, que poucos anos depois se consagrou em *Donkey Kong Country*. "As fases realmente não tinham vida antes de incluírmos músicas e efeitos sonoros. Lembro de sempre ficar ansioso quando David aparecia com um novo disco que continha a música da próxima fase", relembra Bayliss. "Após ser incorporada algumas vezes, mudávamos uma faixa de uma fase exótica para outra fase diferente, porque alguns temas combinavam melhor com outros estágios. Mas, geralmente, David olhava os gráficos da fase e uma breve demonstração do jogo, e então criava uma composição para a fase."

O senso de ambientação que as músicas proporcionavam ia muito além do que se poderia imaginar de um jogo do NES. Um bom exemplo é a enigmática "Wookie Hole", com sons que simulam a queda de um objeto ao estilo Wile E. Coyote no desenho do Papa-Léguas – perfeita para um poço. A urgência que as músicas passam nas fases de corrida, como a "Rat Race", também foi bem captado, já que o ritmo das faixas acompanha a velocidade do estágio. E a "Arctic Caverns" é um primor de composição. A única música intragável de *Battletoads* é a que se ouve quando o jogo é pausado, quando nem precisaria ter uma faixa de fundo. Trata-se de um insuportável bate-estaca com ruídos desagradáveis. Seria David Wise o responsável por tal abominação? "Hmmm, não acho que fiz isso", respondeu o compositor ao site Cuepoint após escutar essa 'música'. "Isso não é algo que eu teria criado. Não é muito musical, não é? Alguém provavelmente adicionou no fim da produção quando eu não estava mais participando do projeto. Diria que quem fez foi o Mark Betteridge. Possivelmente foi feito de última hora. Eles acharam que precisavam de alguma música para o pause e tinham de

"Comparado com os Battletoads, Tartarugas parecem meleca de pântano." Mesmo que os jogos em si não tivessem tantas semelhanças, a Tradewest forçou uma rivalidade entre anfíbios e répteis

AS CONVERSÕES DE BATTLETOADS

Apesar da política restritiva de lançamentos das produtoras third-parthies da Nintendo, o primeiro *Battletoads* apareceu em outras plataformas. A Arc System Works (a mesma das séries de luta *Guilty Gear* e *Blazblue*), foi a responsável pelas versões do Mega Drive e Game Gear, ao passo que Mindscape adaptou o jogo para Amiga e Amiga CD32. Uma propaganda da época revela que a Mindscape planejava fazer adaptações para PC e Atari ST, mas ambas não foram lançadas. Posteriormente, a própria Rare criou uma versão para Game Boy. Veja em mais detalhes o resultado de cada edição.

Amiga (Mindscape/ Tradewest, 1992) O Amiga tinha potencial para oferecer uma versão superior ao jogo original, até porque a abertura foi retrabalhada e apresenta cenas inéditas, deixando boa impressão. Mas a empolgação para por aí. O jogo permite ouvir as músicas ou os efeitos sonoros, nunca os dois ao mesmo tempo. Beira o inacreditável. Há menos quadros de animação e a detecção de colisão é deficiente. As fases também sofreram modificações. A Rat Race foi cortada e a Turbo Tunnel foi substituída pela inédita Pot Holing. Nela, os sapos viajam por uma caverna a bordo de uma aeronave capaz de soltar disparos nos mísseis encontrados pelo caminho. A Surf City, por sua vez, foi trocada por outra fase nova, Backpackin, com deslocamento vertical. Os personagens voam de jetpack por um túnel, desviando de espinhos e outros obstáculos. A parte inicial da Volkmire's Inferno passou a ter o fundo da Turbo Tunnel e o trecho com a aeronave ficou mais curto. Por fim, o cenário da última batalha é mais caprichado do que no NES.

Amiga CD 32 (Mindscape/ Tradewest, 1994) Praticamente idêntica à versão do Amiga, essa adaptação em CD leva vantagem por ter a fase Rat Race.

Game Gear (Arc System Works/Tradewest, 1994) Diferentemente da versão para Mega Drive, esse jogo não saiu por vias oficiais no Brasil. Ela também não conta com a abertura e, além disso, três fases foram excluídas: Intruder Excluder, Terra Tubes e Rat Race. Os estágios de corrida são mais piedosos, já que a batida em um obstáculo causa perda de energia e não morte instantânea.

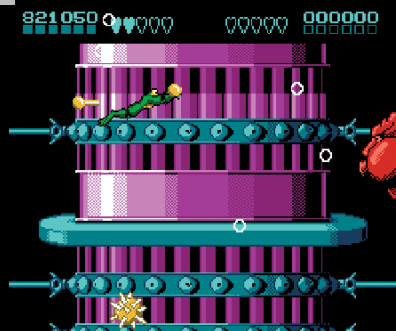
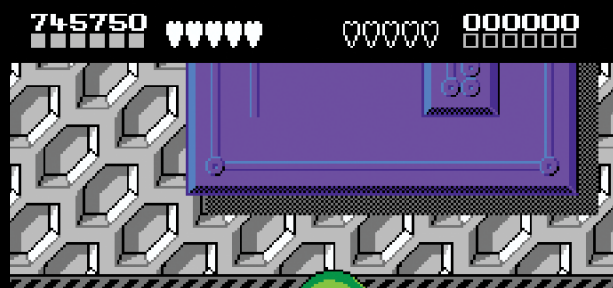
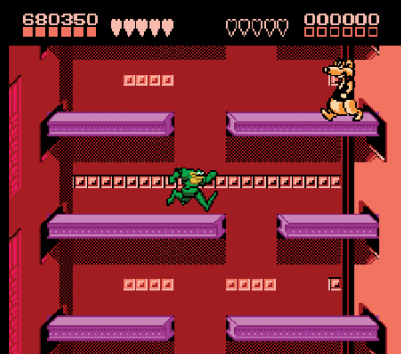
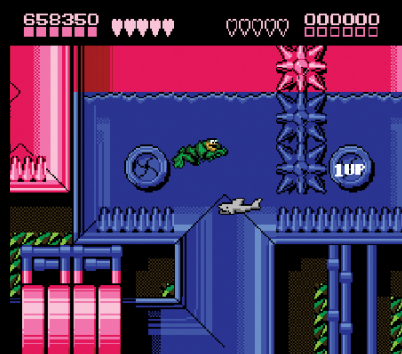
Mega Drive (Arc System Works/Tradewest, 1992) A única conversão que mantém todas as fases do jogo original aproveita a paleta de cores do Mega Drive para proporcionar gráficos mais bonitos. Estranhamente, a cena da abertura, que apresenta os personagens e mostra as naves espaciais, foi cortada, e o jogo exibe apenas as cenas com a Dark Queen e o Professor T. Bird. Utilizando os indefectíveis timbres do chip de som YM2612 do console, as músicas mantêm a empolgação do NES nessa nova roupagem. Os temas de fases que aceleram de ritmo da ação ao longo do estágio, como Turbo Tunnel e Rat Race, aqui não apresentam essa característica. Outra diferença dessa versão é que na Terra Tubes toca de novo a música da Intruder Excluder – no jogo 8-bit, repetia o tema da Surf City. Esse cartucho foi lançado no Brasil pela Tectoy.

Game Boy (Rare/Tradewest, 1993) Aqui, um caso curioso. Em 1991, a Rare já havia lançado *Battletoads* para o portátil preto e branco da Nintendo, mas trata-se de um jogo com fases diferentes (há até um estágio shmup). Dois anos depois, a Rare lançou uma adaptação do original do NES que ficou conhecida como *Battletoads in Ragnarok's World*. É um bom trabalho de conversão que, mesmo sem as cores, conseguiu manter a riqueza de detalhes dos gráficos. No entanto, cinco fases foram cortadas: as três do Game Gear e ainda Surf City e Volkmire's Inferno.

terminar o jogo naquele dia. Isso acontecia bastante."

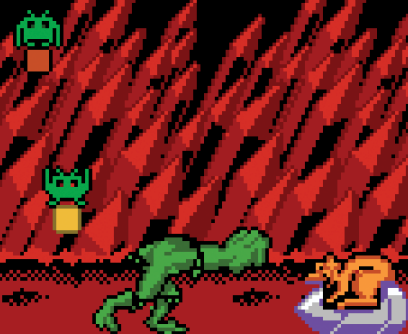
Quando *Battletoads* foi lançado, em junho de 1991, a dificuldade não foi tratada como um problema, e o jogo foi aclamado pelas principais revistas de games da época, como na análise da GamePro #22 assinada por Boogie Man. "*Battletoads* é um monstro! Consoles 16-bit estão deixando você nervoso sobre a longevidade do seu humilde NES? Se os cartuchos do NES podem ser tão bons e tão divertidos como esse, você pode adiar sua compra por mais tempo." Quem mais se empolgou foi a Nintendo Power, que, na edição #25, dedicou 35 páginas com um guia com mapas que ainda vinha com uma história em quadrinhos.

Em dezembro do mesmo ano, *Battletoads* chegou ao Japão em uma versão mais fácil. É um caso curioso, uma vez que são as edições ocidentais que costumam ter a dificuldade abrandada, mas aqui ocorreu o contrário. Entre as modificações, as corridas ficaram mais lentas e muitos obstáculos foram removidos. O bug do multiplayer na Clinger Winger também foi consertado.

Não basta ter de escalar uma torre gigantesca, ainda aparece uma cara vermelha para assoprar e atrapalhar tudo

Para ganhar a corrida, é preciso evitar que o sapo encoste nas beiradas o máximo possível

A esfera Buzzball percorre a fase Clinger Winger e ainda vira o chefe no final

Depois de bater nos 'Vaders, ainda é preciso coletar cada quadrado de energia

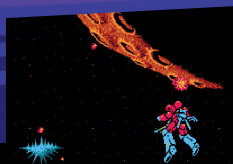
Durante a era de ouro dos beat 'em ups, ainda surgiram sequências, incluindo um crossover com *Double Dragon* e até um arcade (esses jogos podem ser abordados em futuras edições), antes que a Rare acertasse a parceria com a Nintendo que foi até 2002. Ironicamente, a franquia permaneceu inativa nesse período. A letargia de *Battletoads* parecia continuar quando o estúdio foi adquirido pela Microsoft, até que em 2011 veio à tona a ROM de um jogo cancelado para Game Boy Advance (apesar de pertencer à Microsoft, a Rare ainda lançou alguns jogos para o portátil da Nintendo). Mas nada suficiente para se empolgar: o jogo era feio e não parecia muito promissor.

O retorno de *Battletoads* parece cada vez mais próximo, já que a Microsoft renovou a licença da franquia. Seria um merecido retorno para um jogo que mudou a história da Rare. "Talvez *Battletoads* tenha sido um momento decisivo para a Rare e vários elementos dele ecoaram por muitos outros jogos da empresa", afirma Kevin Bayliss. "Os jogos posteriores da Rare frequentemente variavam de mecânicas como *Battletoads*."

CAPTAIN COMMANDO

De mascote da Capcom a super-herói do futuro

A Capcom é uma das empresas com o maior número de personagens marcantes. Verdadeiras celebridades que são figuras bastante icônicas. Entre tantos heróis, alguns podem afirmar que o mascote da produtora é o quase esquecido Mega Man. Ou então Ryu, de *Street Fighter*. Mas esse cargo era do Captain Commando. Antes de estrelar um beat 'em up com personagens bizarros em 1991, ele exercia tal função. Acompanhe a evolução desse ícone dos videogames.

Challenge Series

Criação da Capcom USA, Captain Commando aparece na embalagem e no manual dos jogos da produtora lançados para Nintendinho em 1986, 1987 e 1988.

Estreia não oficial

O astronauta do shmup *Section Z* originalmente é anônimo. Porém, o manual da versão americana do jogo diz que ele é o Captain Commando.

Subindo de patente

Nas contracapas dos jogos publicados em 1989, o personagem virou um piloto de caça. O mais bizarro é esse ser azul que fica em seu ombro. Que raio é isso?

O verdadeiro capitão

Ele enfim estrelou um jogo próprio, o beat 'em up para arcade de 1991. Agora vestindo um traje especial, o herói é capaz de dar socos carregados com eletricidade.

Sem futuro

Captain Commando não teve lá grande destaque depois de sua estreia nos fliperamas. No entanto, ele marcou presença em crossovers como *Marvel vs. Capcom* e *Namco x Capcom*.

OLD!GAMER
JOGOS CLÁSSICOS DIVERSÃO ETERNA
MESTRES DA PANCADARIA

40 JOGOS DE PANCADARIA

LISTA DE JOGOS (EM ORDEM ALFABÉTICA)

1. Alien vs. Predator - Capcom (arcade, 1994) - **2. Altered Beast** - Sega (arcade, 1988) - **3. Armored Warriors** - Capcom (arcade, 1994) - **4. Astérix** - Konami (arcade, 1992) - **5. Batman Returns** - Konami (SNES, 1993) - **6. Battle Circuit** - Capcom (arcade, 1997)
7. Battletoads - Rare (NES, 1991) - **8. Bucky O'Hare** - Konami (arcade, 1992) - **9. Cadillacs and Dinosaurs** - Capcom (arcade, 1993) - **10. Captain Commando** - Capcom (arcade, 1991) - **11. Comix Zone** - Sega (Mega Drive, 1995) - **12. Die Hard Arcade** - Sega (arcade, 1996)
13. Double Dragon - Technos Japan (arcade, 1987) - **14. Dungeons & Dragons: Tower of Doom** - Capcom (arcade, 1993) - **15. Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara** - Capcom (arcade, 1996) - **16. Dynamite Düx** - Sega (arcade, 1988)
17. Final Fight - Capcom (arcade, 1989) - **18. Gaiapolis** - Konami (arcade, 1993) - **19. Golden Axe** - Sega (arcade, 1989) - **20. Golden Axe: The Revenge of Death Adder** - Sega (arcade, 1992) - **21. Growl** - Taito (arcade, 1990) - **22. Guardian Heroes** - Treasure (Saturn, 1996)
23. Karateka - Brøderbund (Apple II, 1984) - **24. Knights of the Round** - Capcom (arcade, 1991) - **25. Kung-Fu Master** - Irem (arcade, 1984) - **26. Metamorphic Force** - Konami (arcade, 1993) - **27. Renegade** - Technos Japan (arcade, 1986)
28. River City Ransom - Technos Japan (NES, 1990) - **29. Sengoku 3** - SNK (arcade, 2001) - **30. Splatterhouse** - Namco (arcade, 1988) - **31. Streets of Rage 2** - Sega (Mega Drive, 1992) - **32. Teenage Mutant Ninja Turtles** - Konami (arcade, 1989)
33. Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time - Konami (SNES, 1992) - **34. The King of Dragons** - Capcom (arcade, 1991) - **35. The Ninja Kids** - Taito (arcade, 1990) - **36. The Ninja Warriors Again** - Natsume (SNES, 1994)
37. The Punisher - Capcom (arcade, 1993) - **38. The Simpsons** - Konami (arcade, 1991) - **39. Vendetta** - Konami (arcade, 1991) - **40. X-Men** - Konami (arcade, 1992)